サターン専門書籍

BOOK+VIDEO CD

読む×見る×観る×聞く×聴く×操作する
これからのゲーム情報誌はこうだろ！の型

新春！新作ゲームクリップ

GAME CLIP



●SATURN
新作ゲームクリップ

VIRTUA COP
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
サクラ大戦
エアーズアドベンチャー
FEDA remake
真・女神転生 デビルサマナー
STREET FIGHTER ZERO
ガンバード
3DO対戦ぱずるだま

●育成ゲーム特集

プリンセスメーカー2
ウィザーズハーモニー
結婚～Marriage

付録
ビデオCD
セガ新作サターン版徹底紹介
菅原祥子の新春ゲームクリップ
育成Gの頭脳【HEADROOM】取材
ぷよ通13連鎖の世界
他、怒涛の収録作品

全キャラ
紙面＆映像
データそのまんまの超綺麗な
グラフィックと付録レベルの
イキをとっくに超えたV-CD
保存版

Virtua Fighter 2
SEGA SATURN

12月22日発売本！新春に贈るお年玉的大奉仕企画！次世代のゲームレベル・情報レベルはこれだ！

■付録：ビデオCD構成

●PART 1●SEGA NEW GAME SCENE

紹介ゲームタイトル

VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA COP
SEGA RALLY CHAMPION SHIP

●PART 2●ハイスクーラー　チャレンジ in としまえん

【としまえん　SEGA　イベント】にハイスクーラーゲーマーたちがなぐり込み。
その笑いと笑い（とことん笑い）の物語をドキュメントタッチで取材・収録。
SEGAイベントの盛り上がりをお見せしましょう。

●PART 3●コンパイル推奨プレイ　ぷよ通13連鎖の世界

あの人気パズルの究極テクニックをコンパイル所蔵の映像で綴る。
ぷよぷよフリーク必見の映像クリップ。声優さんお２人の楽しい
掛け合いが・・・「ちょっと、Hです」（菅原さん談）

●PART 4●さっちゃんこと菅原祥子さんの新作ゲームクリップ

紹介ゲームタイトル

結婚～Marrige	●小学館プロダクション●
プリンセスメイカー2	●マイクロキャビン●
ウィザーズハーモニー	●アークシステム●
サクラ大戦	●セ　ガ●

●PART 5●HEADROOMの偉い人

今や、育成美少女ゲームシーンでほぼブランド定着しつつある
HEADROOMの偉い人お二人へ直撃取材！ファン必見の開発秘話と
現在、業界人として育成され中の神例その子ちゃんの卓越した
誘導尋問インタビューでお届けしちゃってます。

●PART 6●どわあふ澤田とその子ちゃんの後記コイテマス

何も言うことはありません。飛ばしてご覧下さい。あっ、でも、プレゼントの紹介が・・・

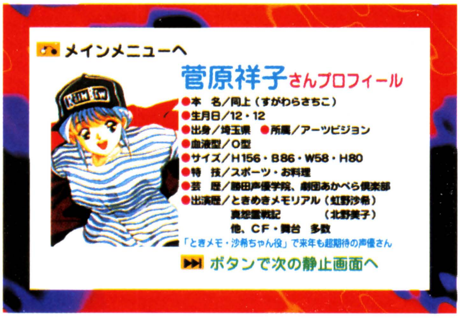
●PART 7●声優さんの独り言&近況報告

声優さんゆえに、あえて映像は収録しません。卓越した話術でご堪能、そしてさようなら・・・。


GAME CLIP VIDEO CD
Presented by JAPAN MIX


GAME CLIP VIDEO CD メインメニュー
❶ SEGA NEW GAME CLIP
❷ はいすくーらーCHALLENGE in としまえん
❸ ぷよ通13連鎖の世界 コンパイル推奨
❹ 菅原祥子の new GAME clip
❺ その子ちゃんの【HEADROOMの偉い人】
❻ D.澤田の後記コイテマス プレゼントコーナー付
❼ 声優さん紹介書・スタッフロール（静止画）
ぷりーず、チャンネル-セレクト！


メインメニューへ
❶VIRTUA FIGHTER 2
❷VIRTUA COP
❸SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA RALLY 1995
PLEASE SELECT CHANNEL!


メインメニューへ
菅原祥子さんプロフィール
●本　名／同上（すがわらさちこ）
●生月日／12・12
●出身／埼玉県　●所属／アーツビジョン
●血液型／O型
●サイズ／H156・B86・W58・H80
●特　技／スポーツ・お料理
●出演歴／ときめきメモリアル（虹野沙希）
（北野美子）
他、CF・舞台　多数
「ときメモ・沙希ちゃん役」で来年も超期待の声優さん
ボタンで次の静止画面へ

■本誌：CONTENTS



VIRTUAFIGHTER2

Virtua Fighter 2

SEGA SATURN

第１回の格闘トーナメントでの優勝者は、伝説の虎燕拳をつかうラウ・チェンであった。その風格さえ漂う拳の前に、晶は自分自身の未熟さを知る。そして大会終了後、修行の旅に再び出ることになる。１年後、修行を続けるアキラの元に、１通の手紙が届いた。それは第２回世界格闘トーナメントの招待状であった。招待状の中には参加者リストが同封されており、前回優勝者ラウの名前と、彼も知らぬ新たな挑戦者の名前があった。そしてなにかしら邪悪な雰囲気も感じられた。しかし彼の格闘家としての血が、トーナメントへの参加を決意させた。新たな技を身につけたであろうライバルたち、新しい挑戦者、謎の組織。様々な思惑をまといつつ、ここに、「第２回世界格闘トーナメント」が開催される。



AM R&D DEPT.#2

●シュン　ディ

中国は北部の山中で仙人として、弟子数人とひっそりと生活していた。数年前までは小さいながらも道場を持ち十数人の弟子を持っていた。特に師範代を務めていた若者には、非常に熱心に教え込んでいた。しかしある日を境に急に師範代が音信不通になってしまう。噂では何者かにさらわれたと言うことである。それ以来彼は深い山奥で弟子数人とひっそりと生活するようになったという。そんなある日、彼は久々に無二の親友である、秘宗拳と八極拳の老師と酒宴を開いた。その席上での宴もたけなわになった頃、秘宗拳と八極拳の老師はお互いの流派の人間が格闘トーナメントで優秀な成績を収めていることを自慢し始めた。それを聞いたシュンは最初は一緒に喜んでいたが、突然自分も参加する！と言いだした。他の2人は止めたものの、言い出した手前引っ込みも着かず意地でも参加すると宣誓してしまった。そしてなし崩し的に第2回世界格闘トーナメントへ参加することになる。

●ラウ

中国の著名な料理人であり、最強の武闘家といわれているラウは、1年前行われた格闘トーナメントに出場した。そこで優勝を収めたが、彼はそれに満足することが出来なかった。その後、彼はふたたび仙山に戻り更に激しい修行を行っていた。そして1年後、第2回世界格闘トーナメントが行われることを知り今度こそ自分の納得できる結果を得るために、参加を決意する。

●カゲ

母親をさらい、父親を殺害した謎の組織を捜査し続けていた彼は、その組織が開催しているという格闘トーナメントに参加する。しかしその中で新たな情報を得ることはできず終わってしまう。その後も調査を続けていた彼は、母親が組織の戦士としてまだ生きているらしいという情報を得る。そして第2回の格闘トーナメントの開催を知り、参加を決意する。



●パイ

パイの父であるラウは、家族の幸福も顧みず、ひたすら至高の味と究極の技を追い求めたため、母親は過労で死んでしまい、それを憎んだパイは、ラウの前より消えた。その後、香港でアクションスターとなったパイは、打倒ラウを胸に誓い、第1回格闘トーナメントに出場した。そこでラウと戦うが、実力的にまだラウには及ばないことを実感する。その後、新たな技を身につけるため修行を重ね、1年後、第2回格闘トーナメントの開催とラウの参加を知り今度こそ彼を倒すために参加を決意する。

Virtua Fighter 2



●ジャッキー
1年前、秘密組織が裏で糸を引いて行われた格闘トーナメントに参加し、そこに探し求めていた妹、「サラ」を見つけ連れ戻そうとしたが大会終了後、雲をかき消すようにいなくなってしまった。その後1年間、サラを探しつつ血のにじむようなトレーニングを積む。そして第2回の格闘トーナメントが行われることを知り、サラを助け出すため、第2回世界格闘トーナメントに参加する。

●ウルフ
カナダの山奥で、木こりの仕事をしていた所をスカウトされプロレス界に入った彼は、無敵のままプロレス界をさる。そしてライバルを求め第1回格闘トーナメントに出場しアキラに出会う。激しい戦いのすえ彼とアキラの間に友情が芽生え、そしてアキラを良きライバルとして認識するようになる。お互い再戦を誓い別れたが、1年後、第2回世界格闘トーナメント開催を知り、アキラと雌雄を決するために出場を決意する。

●アキラ
八極拳を元に、それを研究、分析し究極の武術の唯一の伝承者である晶は自分の腕を試すべく、世界武者修業へと旅立った。そして修行の1つとして第1回の世界格闘トーナメントに出場する。そこで様々な格闘家と戦い自分の腕の未熟さを知る。そしてまた修行の日々を送り始める。1年経ったある日第2回世界格闘トーナメントの開催を知る。そして1年の修行の成果を出すため、参加を決意する。

●サラ
第1回の格闘トーナメントにサラは、ジャッキーに対する刺客として送 り込まれた。しかし彼女は完全にコントロールされていなかったため、ジャッキーを倒すことは出来ずに終わる。その後組織は彼女に更に強力な調整を行い、新たな技教えこみ再び格闘トーナメントに送り出した。最強の格闘マシーンとして. . .

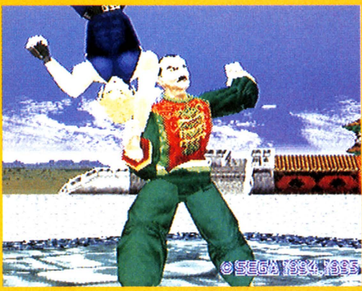
●リオン
フランス国内でも有数の資産をもつラファール家。表向きは航空機産業を営んでいるが、裏の世界では兵器開発を行う死の商人として有名である。そんな家庭に生まれたリオンは幼い頃から経営者としての英才教育を施されていた。その中には格闘技の英才教育もあり父の部下である教官から血のにじむ様な特訓を課せられていた。その教官は中国武術を専門にしており、その時に蟷螂拳をたたき込まれる。十代を迎え思春期に入ると、その父の独裁的な教育に対し日毎に反感を抱き始める。そしてある日、ついに父と対立する。そして口論を続けるうち、父が一つの提案を出した。今度行われる第2回世界格闘トーナメントで優勝することができたら自由に振る舞うことを許そう、と。若さゆえの率直さと、腕に自信のある彼は、その条件をのみトーナメントに参加することになる。

●ジェフリー
前回のトーナメントの賞金で船を新造し、凶悪な人食い鮫サタンシャークに戦いを挑むが、死闘の末また敢え無く敗れ、新造仕立ての船を破壊されてしまう。船を無くした彼はまたもや漁に出られなくなってしまったのである。サタンシャークへの復讐を誓い、第2回世界格闘トーナメント開催と、更に前回より多額の賞金が出されることを知り参加を決意する。

ハマッてますか？バーチャ２

すべてのサターンユーザー、そしてすべての『バーチャファイター』ファンのみんな、楽しんでるかな？　１２月１日の発売以来、家にとじこもってバーチャジャンキーになっちゃってる人も多いことと思う。そう、そうなって当然のゲームだからね。１１月発売の『バーチャコップ』を買っちゃった人なんか、その２本だけやってれば幸せ〜って感じじゃないっスか？（筆者もそうなのだ）

そこで質問。もうサターン版『バーチャ２』はクリアしたかな？　えっ、当たり前？　…失礼しました。でも、今回のゲームクリップでは、まだバーチャ２を買っていない人、そして買ったがまだあまりうまくならないという、伸び悩んでいる人のためにいろいろと応援・アドバイスしていきたい。クリアしたという人も、せっかく家庭で好きなだけできるんだから、今までアーケードではあまり使う機会のなかったキャラでクリアしてみるのもいいんじゃないかな。それから後半に、初公開の裏ワザ情報・全技表のコーナーもあるから、楽しみにしててくれ。



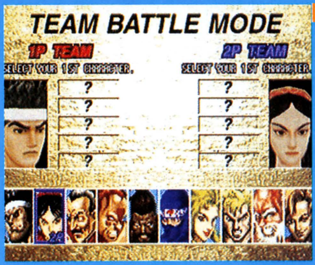
それにしてもすごいソフトだ。このアドバタイズを見てもわかるように、巨大なキャラを高速で動かすことが簡単なことのように思えてきてしまう。

1 多彩すぎて困っちゃう〜？豊富なモードの有効利用法



ＣＰＵ同士を永遠に闘わせる”ウォッチモード”は見る者に一種サディスティックな感覚を呼ぶかも。

本当に驚くのが、異常に多く用意されたプレイモード。ここまで奇跡的に優れたソフトでありながらこれだけの「プレイヤーを飽きさせないための配慮」があるというのが素晴らしい。感動すら覚えるのは筆者だけではないはずだ。ＣＰＵ同士の相性がわかる”ウォッチモード”では、ただ見てるだけでも結構面白いのに、Ｘボタンを押すと視点が変化するモードになるから驚き。”チームバトル”では、試合の勝者の体力がほとんど復活しない設定もある。団体戦とは本来そうあるべきという気さえする。これらの豊富なメニューは、イベントでのＶＦ２大会などでも効果を発揮するのだろう。



代表を５人ずつ出し合う、団体戦の”チームバトルモード”。勝ち負けにこだわりたくなるよね・・・コレ。

2 やっぱり対戦だ！アーケードでの連勝を目指して精進さ！

VSモード

これが究極の対戦ゲームだ！

そして『バーチャファイター２』を決定的に大ヒットさせたのが対戦モード。ゲームマニアの方ならずともアーケードで、１００円玉を湯水のようにマシンに流し込んだ経験はないだろうか？　ある種中毒的な面白さがあるため、なかなか席を立てないんだよね。それはやはりバランス調整が恐ろしくハマったからだろう。一言でいえば、”攻撃をよけるのが難しいゲーム”なので、基本的には攻めまくった方が有利になる。相手の攻撃を止めて（よけて）、自分の攻撃をぶち込む快感は最高。しかも「間合いの見切り」という、格闘ゲームの重要ポイントもしっかり押さえてあるから誰がやっても楽しめる。このゲームを嫌いだという人はまずいないのがその証拠だろう（ゲームが嫌いだった人まで引きずりこんでるような気がする）。今日もエンドレス・バトルが始まる…



この対戦が狂ったようにハマる。２〜３分じゃ絶対にやめられないのは確定。



デュラルを使い始めると、かなり殺伐とした雰囲気も。（後半ページ参照）

ダチをハメロ！講座

対戦プレイは一人ではできない。セックスと同じだ。一人プレイで練習するのは自慰行為だってことはないが。相手あってこその対戦。対戦相手を思いやり、お互いに気持ちいいプレイをしたいもの。友人を自宅に連れ込むのはいいが、気分を悪くさせればもう二度と来ないだろう。親しき中にもマナーありで、とんでもねえ待ちとか強いキャラばっか使うのはやめよう。もちろん家庭用だけじゃなく、アーケードでもそれは同じだ。いつまでも楽しくセッ…いや、対戦で楽しみたいんなら。



チームバトルでことわりもなく、デュラルを使ったりするのもブチ切れモノかも・・・。注意が必要だ。

3 己の限界に挑戦せよ！AC&段位認定モード

アーケードモード



最初のCPUラウ・サラあたりは防御能力が低い。だがナメてると痛い目もらうぞ。



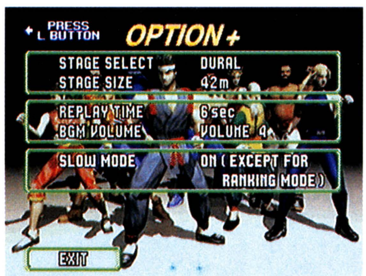
どんな形でもいいからデュラルに勝つ。すると「オプション～プラス」画面が出現する。



だが初期設定のオプションもなかなかに有能。無敵にして永久に闘うことも。

家で一人でいるときは自分との勝負だ！

いくら対戦が最高におもしろいゲームでも、一人のときは一人プレイをするしかない。当然だ。しかしそんなときのためにもサターンVF2にはいろんな遊びが用意されている。まずはアーケードモード。これは街のアーケードと同じことをできる。もちろん対戦もできるぞ。エキスパートは自分のプレイのクセをCPUが覚えてくれるモード。自分が強くなればCPUもパワーアップする？　つまり対戦の練習にもなるということ。ランキングモードはCPUがプレイヤーの技術を採点してくれる。最高は名人位の八段。チームバトルモードでも対CPUができるから、ヒマつぶしには事欠かないってわけだ。どう、この親切さ？

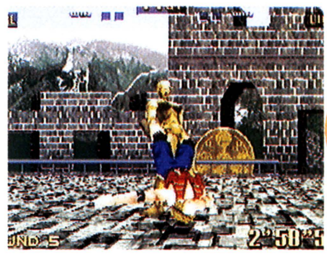


オプションプラスではゲーム開始ラウンド設定、リングの広さ、リプレイ時間、BGM音量設定、スローモードなどさまざまなイロモノ的設定変更が可能。

段位認定モード



ランキングモードでは、規定の技を時間内にいくつ決めるかが基準。これは独歩頂膝。



なんと、デュラルでもランキングモードに挑戦できることが、先頃判明している。



アキラで出た認定証。それにしてもいったい誰が、段位を認定しているのやら・・・？

4 キミだけのマニアックキャラを育成せよ！

エキスパートモード

分身？それとも新種？闘いごたえあるCPU

”エキスパートモード”はプレイヤーの使った技を、CPUが覚えていくというすごいモードがこれだ。AM2研開発によれば、覚える条件は「有効であること」らしいが、じじいの座盤跌とかを覚えさせることもできるので、とりあえず何でもいいってことだろう。ぜひとも間抜けな技を教えまくって、イロモノCPUを育て上げよう。また逆に（こっちが正道だと思うが…）、強力なコンビネーションばかり教え込めば、極悪なラウとかが完成する。調子に乗って強くしすぎてプレイヤーが絶対に勝てなくなってしまったときも、ちゃんとオプションのブックキーピングでデータを消すことも可能だ。しかも1キャラずつだから、すべて1からやり直しってこともない。もし友達にソフトを貸すときは、ここぞとばかりにいろんな芸を仕込んで、ウケを取るしかないって感じだ。ちなみに編集部のVF2のCPUは、筆者がアキラを始めほぼすべてのキャラを使っているので、どのキャラもそれなりに人間らしい動きをしくるのだが、ゲーマーではないアシスタントの神例その子ちゃんがサラばかり使っているので、1人だけ意味不明の動きをする。これもブキミでいいぞ。



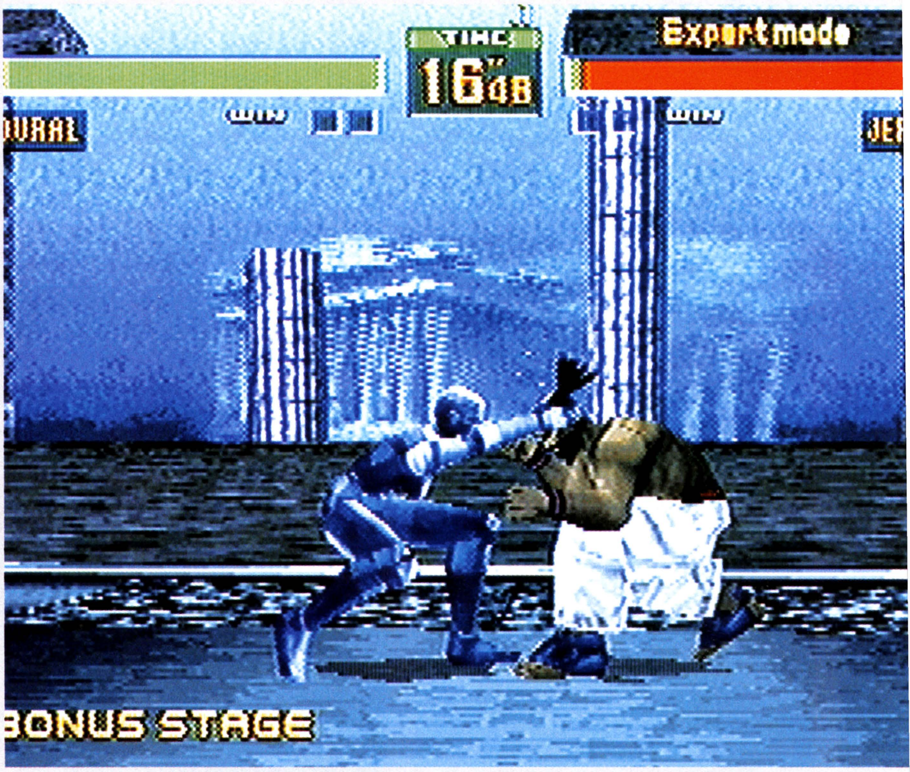
例えば一番手っ取り早く教育の成果がわかるのが1面のラウ。こいつに柳手掛塔ばっかかけ続けると、CPUもガンガンかけてくるようになる。



ちなみに、ボーナスステージのデュラルも学習する。ただし、学習させるためにはデュラルを使わねばならないが…

緊急特報！鉄鋼新聞CLIP

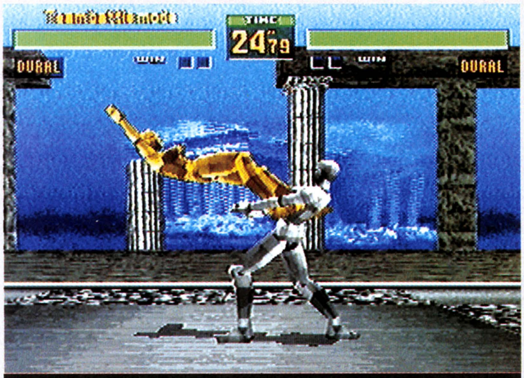
■発行：快速どわあふ新聞社



…まさにおいしいとこ総取り！

なんたること！お約束通り、デュラルがやっぱり使えた！

アーケードの『バーチャファイター２．１』でラスボス、デュラルがプレイヤーキャラとして使用できるのはもうバレバレで明らかになっていたが、セガサターン版ＶＦ２には「２．１」モードが、標準装備である！　ということは、必然的にデュラルが使えるということになってしまうが、やっぱり使えました。ただし、コマンドは異なるぞ。アーケード版では、”スタートボタンを押しながらキャラ選択”という条件によって、ある確率で出現したが、サターン版のコマンドは１００％の出現法だ。キャラセレクト時に、コントロールパッドの下・上・右・Ａボタン・左と入力。最後の左とＡを同時押しするつもりでやればいい。成功すればデュラルの顔が画面に登場する。このときに、左・Ａ・右と後半の３コマンドだけ変えると、裏カラー（！）のゴールドデュラルが選べる点も覚えておこう。チームバトルモードのキャラセレで練習すれば、すぐに出せるようになると思う。失敗してもキャンセルできるしね。ちなみに笑えることに、同じ入力でデュラルを二人出現させると、同色対決が可能。どっちが自分のデュラルかわからなくなること確実。



金さん銀さんデュラルさん



オプション設定で２．１にしていなくとも、デュラルは使える。これはアーケードよりも得したポイントだろう。両者に大きな性能差はないと思うが…そしてさらに「段位認定（ランキング）モード」にもデュラルで挑戦できるのだ！　規定技はまだ不明。失礼。





これがコマンドだ！

DOWN UP RIGHT A BUTTON LEFT



二人出そろった鉄鋼人間。シルバーデュラルとゴールドデュラル。やはり金の方が相場が安定しているのだが、一体全体どちらが性能が上なのか、それは未調査だ。

結論から言うと、コマンドは前作サターン版『バーチャファイター』と全く一緒。タイミングも一緒。だから前作を持っている人は楽勝で出せるんじゃないかな。それにしても前も思ったけど、このコマンドのネーミングセンス、ムチャいいよね。これ以上はないって気がする。これを見越して「ＤＵＲＡＬ」と名付けたとは思えないし。当然、アーケードモードやエキスパート・ＶＳモードでも使える（１Ｐ，２Ｐ両者とも）。１Ｐのシルバーカラーで行くと、最終面のデュラルステージにはゴールドが登場するぞ。金なら水中でも体積の関係で（なんのこっちゃ）はっきり見わけられる。な～んて、ホントは操ってればどっちが自分かなんてわかるけどね。

DURAってLUるるのる

さて、気になるＤＵＲＡＬの技だが、１０キャラ全員の技を持っている。アーケード版の技表は後半にすべて掲載されているが、有効な技ばかりなので、選択に迷うというぜいたくな悩みが出るかもだ。例えば投げひとつとっても、隙だらけの相手に対してジャイアントスイングかスプラッシュか、はたまた弧遠落か…と超うらやましすぎ。打撃も同じ。余裕たっぷりで相手をいたぶることが可能な高性能キャラなのだ。



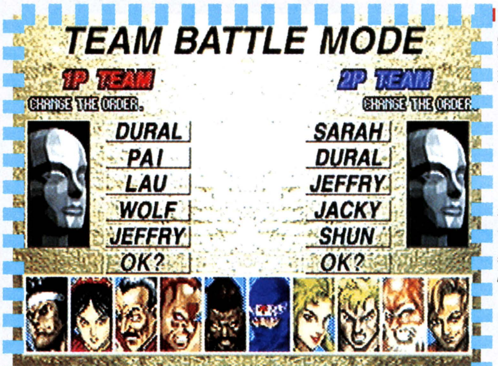
小手返し（カゲ）と外門頂肘の下段を同時に入力できてしまうという無敵っぷり。デュラル相手に立ちパンチは禁物なのかも。



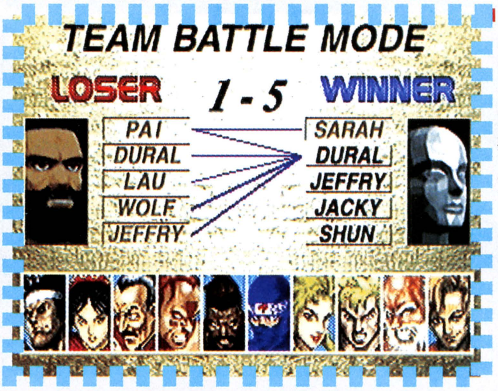
勝ちポーズはアキラとカゲの混合のような感じ。しっかりＰＫＧボタン（ＡＢＣ）でポーズを選択できるところもお茶目だ。

邪悪！　チームバトルでも使える！

なんの気なしに選んでみたチームバトルモード。ふと考えてデュラルコマンドを入れてみた。　…使えた。以上。…う、うを！　これはちょっと反則なんじゃねえですかい？　あんなロボがチームメイトってのはイヤだよ？　…と思ったら対戦相手も使ってきたりして。まるでジョーカー。おもしろすぎるよ、このソフト。　というわけでアーケード、ＶＳ、エキスパート、チームバトルと使えてきたデュラル。あとは…　（次号へ続く）

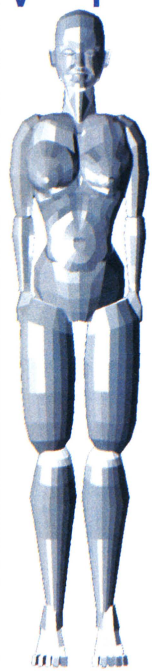


さり気にデュラルを混ぜておく。すぐに次のキャラを選んでしまえば相手にバレなさげ。突如現れるデュラルに相手は驚愕さ。



ハイ、優勝。ヒドすぎると言われても知ら～ん。このゲームクリップを買って情報を得ておかないのが悪いのサ。

これを使っちゃ反則か？最強キャラ、デュラル





寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

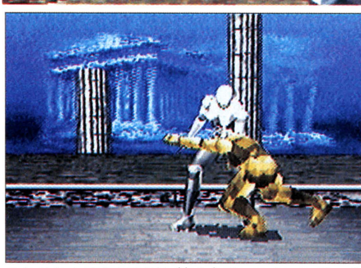
ＶＦ２．１ではデュラルが使える！という情報が流れた当初は、みんなおもしろがって出そうとがんばった。しかし今じゃあ使ってると「なにデュラル使ってんだよ～」と白い目で見られたりもする。なぜ！？　どうして？　みんな使いたがってたくせになんでそんなに変わっちゃうの？　…さて、もはや”使えるのは当たり前”とみんなが思いはじめていますが、当然サターン版も使えます。２．１モードもあることだし当然の流れですね。コマンドは他ページ参照ということで。全キャラのオイシイところを寄せ集めたデュラルだけに、どんなキャラの基本戦法でもできる、と考えちゃって（いい加減だな～）いいんじゃないでしょーか。ただ、基本的にはカゲで、サラ＋アキラの打撃技を多く持ち、それにジャイアントスイングやスプラッシュマウンテンといった投げキャラの得意技を付け足したような…（ものすげえ強いよ）あまり似てないキャラは、パイ、ラウ、じじいといったところ。彼の強さに関してはもう説明は不用って感じで、各自自分の持ちキャラと同じように闘えばそれだけで強いと思いますよ。ハイ。



DURAL

●デュラル

いわゆる「あくのそしき」の作り出した2足歩行兵器、デュラル。しかしてその実体はカゲの母親？な～んていう噂もあるけど、ゲーム画面ではタダのロボットだし。



これこれ！アキラの返し技を全てマスターしている。躍歩頂肘や鉄山靠もあるし、アキラ使いが一番使いこなせるのかも。これは”翻身単打（下Ｐ返し）”。



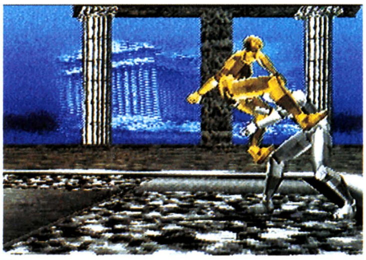
そして決め所ではジャイアントスイング＆スプラッシュマウンテンで大ダメージだ。隙だらけの相手にだけでなく、強引に狙っていくべし。打つべし！

Virtua Fighter 2

●快感技伝授講座●

そしてデュラルオリジナルのインチキ技の一つ、コンボエルボーサマー。上段、上段、中段、中段という非常にイヤなコンビネーションで、エルボーのところでさらにディレイ（ボタンを押すのを遅らせる）なんかかけたら極悪だ。





完全オリジナル技、”浮身連脚（ふしんれんきゃく）”これは上段の連続技だが、出が滅茶苦茶遅いためただ出してもほぼガードされると思ったほうが…。弧遠落で投げた敵の裏から当てるのが確実。通称オヨヨキック。

GOODS REVIE

実はデュラルのビデオもあるんですね状態

デュラルのＣＧといえば、シリコングラフィックスのマシンで描かれた炎のデュラルが有名だが、そろそろデュラルのパーソナルデータについても設定を作って欲しいものだ。ＶＦ２．１でプレイヤーキャラとしてデビューした（実はＶＦ１でも使えたが）デュラル。彼女のファンっているの？



DURAL CGポートレート

驚くことに、ポートレートはデュラルのものまで用意される予定。ただ、５枚以上買った人にプレゼントするものらしいが。



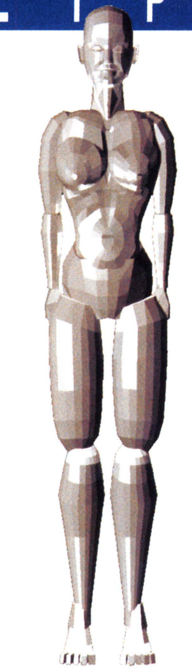
DURAL VIDEO CLIP

「運命の車輪」の１１本目は、なんとパッケージにデュラルが。なに！デュラルの攻略ビデオか？と思ったら早とちり。総集編のような感じで、ＶＦ２の隠された要素「ＵＮＫＮＯＷＮ」についてまとめてある。ＺＡＰジェフリー氏が担当。





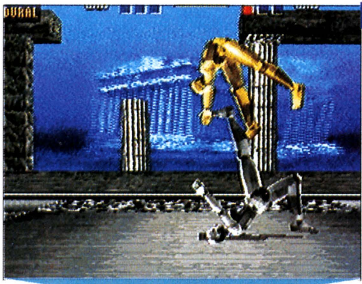


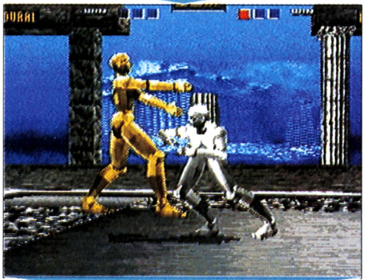


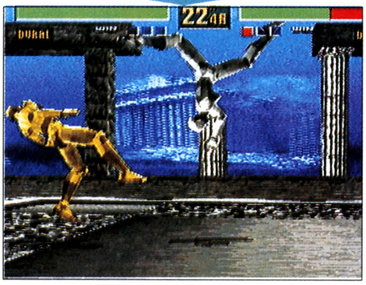


負けると地面を叩いてくやしがるデュラル。一体なにがくやしいんだか…。ちなみにこれはアキラの動きですね。









おりこう３弾攻撃

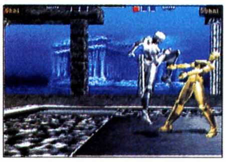
弧遠落→コンボエルボーサマー

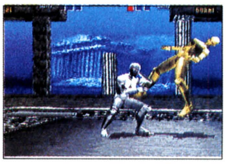
弧遠落からの追い込みコンボは当然狙うべきでしょう。ただ、あまり長いコンビネーションや振り返り攻撃は持っていないので、コンボエルボーサマーでも当てとけば問題なし。なるべく近めからコンボ開始した方が、より全弾当てやすいぞ。ＰＰ→エルボーはジャッキーにもある技なのでそこまでは簡単に出せると思うが、そこから斜め後ろに入力するのは慣れないとちょっと混乱することもあるかも。ついついＤジョイント入力を入れてしまったりして。

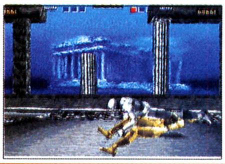
それにしてもこの技、ものすごく痛いので出しすぎると試合が速く終わってしまう恐れがある。出すのならせいぜい一試合に二回ぐらいにしておこう。強すぎる悩みって、いいよね。

おちゃめ３弾攻撃

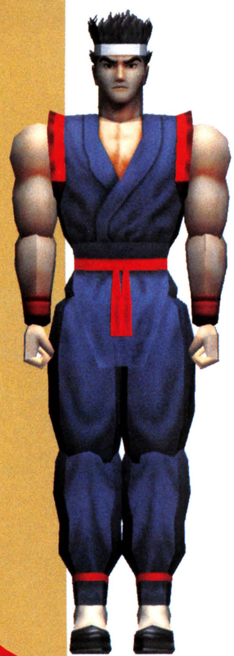
Ｄジョイント→躍歩頂肘→流影脚







出た！これはすさまじい格闘技のるつぼって感じ！所属でいうと、サラ→アキラ→カゲの技の順。う〜んこれこそデュラルらしいコンビネーション。常に狙う体勢にしておくのもいいし、躍歩のところを違う技にしてもいいだろう。





寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

ドンタコス炸裂（いたい）最強のボンビーアニメヒーロー

独特の拳法"八極拳"を使う主人公、アキラ。敵の懐に飛び込んで打撃技を打ち込むという戦闘スタイルを持っている彼だ。得意技"裡門頂肘（りもん-ちょうちゅう）"を中心とした攻めが有効。特に奥義"鉄山靠（てつざんこう）"は敵に密着した状態でヒットさせたときのカウンターダメージたるや壮絶の一語に尽きる。ただ連発するのではなく、相手がガードを解除して次の動作に移ろうとする瞬間を見逃さず、ブチ当ててもらいたい。アキラは、とにかく中段攻撃を多く持っているので、対戦相手は立ちガード中心になってくる。そうなると得意の打撃技は防がれてしまいがちだ。そんなときに有効な下段攻撃（立ちガードでは防げない）を残念ながらアキラは持っていないので、立ちガードをしているな、と思ったらすかさず投げを狙おう。投げまくれば、たまらず相手もしゃがみガードせざるをえなくなってくる（しゃがめば投げ技は回避できる）。そうなったら再び打撃技主体の攻めに切り替えるべし。やっとつかんだ隙に有効な技を決められなければ勝機はない。とにかく接近して打撃か投げの2択に持っていこう。



AKIRA

●結城　晶

主人公キャラだけに誰にでも使いやすいオールマイティーキャラか…と思ったら大間違い。とってもクセのある難しいキャラなのだった！まずは裡門、そして外門、ドンタコス！



相手の手を引いて背後に回る"進歩里膀"これは攻撃力はないが、無防備な背中をとれるという重要な技。この後に躍歩頂肘や猛虎硬爬山を狙おう。



裡門頂肘が→→Pなのに対してこの"躍歩頂肘"は、→→→Pという長いコマンドだが、裡門よりも攻撃移動距離が少し長く、使える技だ。

Virtua Fighter 2



快感技伝授講座

やっぱりアキラといえば"鉄山靠"がもっとも快感技。普通に当てても大したダメージは期待できないが、密着で当てればより痛く、さらにカウンター（相手の技の出だしに当てる）ならもっと痛い！これ一発で逆転も可能だ！





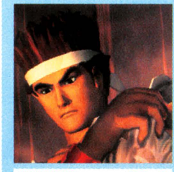
相手の考えを読んで、相手が技を出す前に入力するのが返し技の"外門頂肘"と総称される技。写真は中段外門の"上歩衝靠"だが、実に8種類もの返し技がある。コマンドは複雑かつコツが必要だが、決めたときの快感はすごいぞ。



GOODS REVIE

やっぱり主役、いろんな商品の顔になってますね。

アキラの顔はやっぱりバーチャのイメージを代表している？のか、いろんな版権グッズの顔になっている。例えばアサヒのスポーツ飲料、プロテイン缶。猛虎硬爬山をやっている。なかなか置いてないので、欲しいという人はアサヒの自動販売機を探しまくるべし。他にも、アイスがあるぞ。



AKIRA CDポートフォリオ

最近発売になったアキラのCGポートレート。竹林で修行するところや、何やら真面目な顔をしている絵など盛り沢山？



AKIRA VIDEO CLIP

10キャラ全てにつき1本ずつ発売された攻略ビデオ「ホイール・オブ・フォーチュン（運命の車輪）」アキラ編は"新宿蟹アキラ"氏が担当。個性的な連続技がアキラファンは必見だ。「カニといえばウルフ」という定説をあっさり覆した？



WIN-P



WIN-K

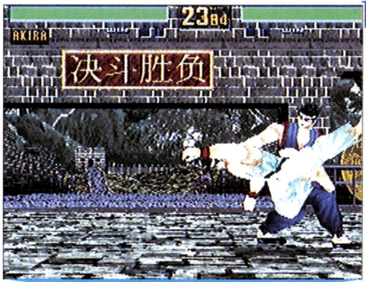


WIN-G

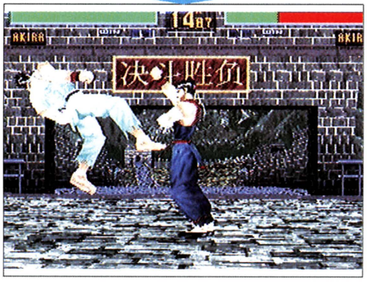




みみだしズッコケ情報。Gボタン選択勝ちポーズをリング端でやると、足を踏み外して後ろに大転倒する。笑える。







おりこう 3 弾攻撃

順歩翻胯→右端脚→揚炮

さて、アキラで友達に差をつけたければ、やはり空中コンボを一試合にいかに多彩に決められるか、だろうか。この3段は、はっきりいって3種類ともまるで系統が違う技のため、バラエティに富みなおかつイロモノのくせに威力もそこそこ、というぜいたくなコンボだ。ただし、順歩翻胯からの右端脚を当てるりのが難しい。順歩の自分の硬直時間を体で覚え、動けるようになった瞬間にダッシュから右端脚を出す。ちなみに順歩はレバーをガチャガチャ振ってボタンを連打すれば回復可能なので、上級者には右端脚は回避されやすい。が、そんなことを気にしていては芸人の道はつとまらないので無視だ。その後の揚炮は、"レバー入力を終えてから'Pを押すようにしないと槍下砲が出てしまうので注意だ。

おちゃめ 3 弾攻撃

ドンタコス炸裂（イタイ）

崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）、通称ドンタコスはそれだけで3段投げ、という超特殊かつ強力な連続技。一瞬で3つの投げの入力を完了せねば出ないため、初心者には絶対出せない技の一つだろう。詳しくは後半の技表参照。



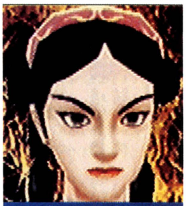








寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

闘う人気女優！　その若さと美貌で対戦相手を魅了せよ！

若き女優、パイ・チェンは、その細身の体から繰り出される鋭い技と、素早い身のこなしで並みいる敵を相手に互角の闘いをするキャラだ。前作では最弱か？とも言われていたが、そのイメージは2になってすでになく、達人にも「オレ、パイだけは嫌いなんだよね～」とか言わせる存在になっている。ではどこがそう感じさせるのか？　まず改良された中段キックの隙のなさ、そして出の速さ。ガードされても反撃されることはなく、どんどん出せる。そして他の、穿冲拳や飛燕端脚といった、出が速く隙の少ない優秀な打撃技の数々。特性変化と新技の追加によってパイは大きく生まれ変わったのだ！それでは、どう闘えばいいのか？速い足を活かして相手との距離をとり、ヒット＆アウェイで闘うも強いのだが、そんなことをしなくとも、ガンガン接近していって隙の少ないしゃがみパンチや穿冲拳で相手を固めつつ、投げを狙う。これで十分闘えるぞ。怒涛のゴリ押しも可能だ。特に撃燕掛塔（せいえんかとう）と天地頭落（てんちとうらく）の2つの投げは、技が決まらなくてもしゃがみパンチが出る。押さえもカンペキなのだ。



PAI

●パイ・チェン

衣装が極めて中国拳法っぽいぞパイ。テレ東のアニメでも準主役はってるぞパイ。でも、ゲーム中のパイは顔がマジでなんか怖いぞ。まっ、そこがバーチャの魅力なんだけどねっ。



ＶＦ１から継承した投げ技、天地頭落はなんといってもコマンドが簡単。→↓＋Ｐとなってはいるが、ダッシュから↓を入れながらＰでも出てしまうのだ。



しゃがみ状態からしか出せない強力な回し蹴り、腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）は、今作から中段攻撃扱いになった。接近戦でいきなり出すと有効。

Virtua Fighter 2

転身連環脚



●快感技伝授講座●

単なるK＋G同時押しの上段蹴り、旋風牙だが、この技の快感ポイントとは、蹴った相手がきりもみ状態で人形のようにブッ飛ぶところにある。これはＶＦ１からの伝統を受け継いでおり、読みで走ってくる相手に当てる快感はスゴイぞ。





前作で唯一、当て身投げを保有していたパイだが、２では少しバリエーションが増え、一部の中段攻撃もとれるようになった。これは中段蹴りを捕まえた状況の”架脚旋転（かきゃくせんてん）”。この後に追い打ちの雷陰掌打が入る。

GOODS REVIE

やっぱ、女優だし〜、写真集とかも出したいよね〜

やっぱり絵になるのは美男美女、というわけで、パイもなにかとＣＧ等で出演する機会は多い。今までにいろんなタイプのパイがグラフィックアーチスト（でいいんすか？）描かれてきたが、今回発売されたパイのＣＧポートレートに収録されているものは絶品！ますます人気が出そうである。



PAI CDポートフォリオ

この鏡に向かっているパイの他、セーターを着てアイスクリームをなめるパイなど、ファン必見のおいしいＣＧが大盛りだ。



PAI VIDEO CLIP

新宿じじい氏が担当するパイのビデオでは、非力なパイというキャラを使って、いかにして強敵たちの攻撃を封じ、また受け流す（当て身投げのことだね）かに重点を置き、こだわりの解説を繰り広げている。パイの意外な強さがわかるビデオだ。









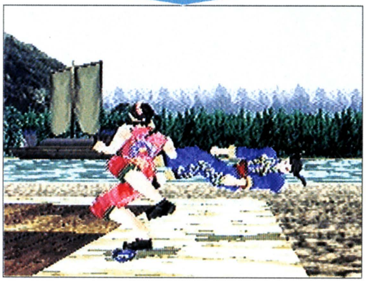


体力差による判定負けシーン。その場にしゃがみ込んでかわいく泣くさまは、さすがにまだ十代ってところか？









おりこう ③ 弾攻撃

高速連続コンビネーション

ぜひ覚えてもらいたい基本的な多段コンボだ。しゃがんでいる相手に対して中段蹴りを当てると、オヨヨ…と相手はよろめく。そこへすぐに穿冲拳だ。するとカウンター扱いになり、ダメージ増加でダウンを奪うことができる。が、そこで素直に倒れるのを見守るんじゃなく、連環転身掃脚をブチこんであげよう。入らないこともあるが、軽量級にはほとんど入るといっていいんじゃないかな。これだけでも合計６段攻撃。さらに強欲に追い打ちの雷陰掌打まで狙うのはヤバげ（先に起きあがられて蹴りを喰らう）。落ちついて起き上がりをガンガン攻めよう。ＯＫ！

おちゃめ ③ 弾攻撃

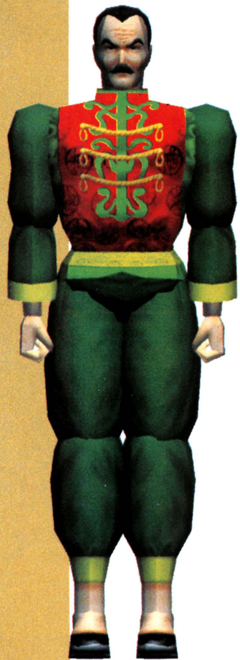
パイ・スペシャルの世界

威力はないがギャラリー受けするヘンな連続技だ。投げ技の掣燕掛塔を決めたら、一瞬待って旋風牙（燕陣旋風脚でも可）を当てる。当たったらすぐに飛燕単脚。タイミングをすべて覚えないと、つなげるのは難しいが、練習する価値はあるだろう。



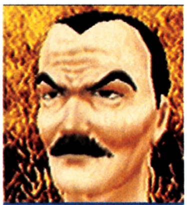




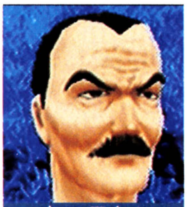




寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

突きひとつで世の中渡る料理オヤジが我が物顔！

ＶＦ１では最強という結論が出ていた（…と思った）ラウ。２になって変わった点といえば、攻撃の要・斜上掌（しゃじょうしょう）がさらに速く出せるようになったところや、地掃腿や順歩冲掌などの使える新技が追加されたところ。…つまり全然弱くなってないってことっすか？　う～ん、他のキャラもレベルアップしてるとは思うけど、やっぱりラウの強さは格が違うような…。やっぱり大きいのは、パンチが連続で出せるところ。斜上掌からつなげれば、最高４発もパンチが出せるのだ（全キャラ中最多）。それに対し相手はこれを喰らえば当然ダメージは大きいし、ガードしてもかなり押されてしまうため、リングアウト負けの危険が発生する。それでエネルギー的にも精神的にも追いつめられる、これがラウの重圧というものなのだ。その状態で肘や地掃腿、投げなどを混ぜて、攻撃を上下に振ると相手はガードしきれず喰らって（＝浮いて）くれるわけだ。そのへんの鬼攻めをどこまで強欲に発展させていくかがラウ・マスターへの道だ。とりあえずは斜上掌と中段攻撃、投げなどをマスターしておくべし。



LAU
●ラウチェン

中年のオヤジが叫ぶ声が今日もリングにこだまする。「おっいぇ～！」「はいよ～っ！」「か～っ！」「修行がたりんぬわ～」…あんたホントに中国人？今日も必殺の突きが炸裂する…



下段にいきなり出る地掃腿。けっこう出が速く、隙も少ない。ダウン技で、追い打ちもかけられるのはオイシイ。カウンターなら斜上～空中コンボも可能。



しゃがみ状態で斜め下＋Ｐで出る強烈な突き上げ。カウンターなら相手を浮かせることができる上に連続でパンチを出せるため、空中コンボに最適だ。



快感技伝授講座

ＶＦ２になって新たに使えるようになった”順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）”は遠距離からスーッと踏み込み、斜下掌のような突きを突きたてる技。カウンターなら相手を浮かすし、ここからパンチをつづけて出せる。強いぞ。





前作にもあった投げ技”転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）”敵ののどをつかみ、空中高く飛び上がってから地面にたたきつける。見た目も痛そうだし、実際イタイ。ラウの発する奇声がブキミだが、カッコイイので多用したい。

GOODS REVIE

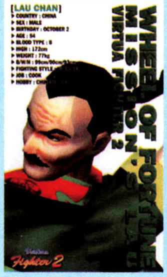
オヤジフェチにけっこう人気！声優さんもいい感じ。

もちろんその姿からしてオヤジだが、自信たっぷりの顔つきと、風格を感じさせる拳法着がなにやら迫力があり、妙な魅力を持つラウ。得意技を繰り出すときの声も印象的。実際強いから使ってるという人も多いと思うのだが、やっぱラウって、非常に中国拳法っぽくてカッコイイっすよね！



LAU CDポートフォリオ

実はまだ製品は完成していない。ラウマニのキミ、楽しみに待っていてくれとだけ言っておこう。シブイ作品集になるだろうなあ…



LAU VIDEO CLIP

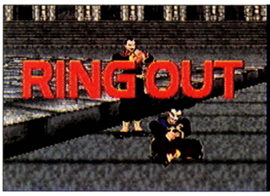
ラウの担当は、かの有名な「大門ラウ」氏が当然のように担当。ラウの恐ろしさを全国に広めた師だ。このビデオは、ラウでの闘い方もそうだが、相手がラウのときの戦法についていろいろと分析、解説しているのが特長だ。











ラウの負けセリフ「…こんな若者に負けてしまうなんて」がなんかナイス。完璧に日本人って感じデス。









おりこう ③ 弾攻撃

よろかし→浮かし→ボコリ

空中コンボが大得意なラウだが、まずは一発目の浮かしをなんとかしなければ始まらない。斜上掌をそういつもカウンターで喰らってくれるわけもないし。そこで肘の出番だ。→＋Ｐで出るが、これをしゃがんでいる状態の敵（ガード問わず）に当てるとよろめき、一瞬操作不能状態に陥る。そこに斜下掌あるいは斜上掌を当てると、カウンター扱いで相手はフワッと浮いてしまうのだ。そこで容赦なく連打を打ち込む、てなもんだ。肘をどこで出すか、そこでプレイヤーのセンスがわかる。しゃがみパンチをコンビネーションに混ぜてしゃがみガードさせたり、斜上掌の合間に投げを狙うなどすれば、相手も多少しゃがみ気味になってくる。そのときに肘を出せれば、ムフフだ。さあ試してみよう。

おちゃめ ③ 弾攻撃

「か〜っ！」から始まる地獄。







←↓Ｐ＋Ｇ投げの柳者掛塔（りゅうしゃかとう）からＰＰＫ、が一般的だが、投げたあとにＰを２発だけ出して止め、再び投げるという超ずうずうしい攻めもありえる。ただこれは相手がビビって勝手に喰らってくれてるだけで、本当は防げます。

WOLF

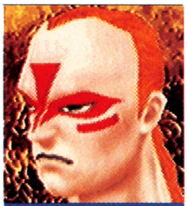
●ウルフ ホークフィールド

バーチャファイター最強にして最も豪快な技を持つ、カナダ産のもと木こりレスラー・ウルフ。パワーあふれる投げ技の数々と、スピードのある突進技が売りのファイターだ。





寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

うなるジャイアントスイング きしむ骨、飛び散る汗！

豪快極まるジャイアントスイングが最大の魅力であるウルフ。ＶＦ２になって、同じ投げキャラに属するジェフリーとますます大きく差別化された。投げ技に関しては強力なものは追加されていないが、対しゃがみ投げが３種類に増えたのは要チェック。中でもサイドスープレックスはＰ＋Ｇで入るため、立ちの通常Ｐ＋Ｇ投げとから狙いをすぐに変化させられるのがグーだ。全体的に、ＶＦ１よりも素早い操作ができるのではないだろうか。打撃技もいろいろ増えているが、プロレス的なものが多く、あまり実践的ではない（そのぶん決めるとハデでカッコイイが）のが残念。フロントロールキックやネックカットキックなどあるが、使えるのはローリングソバットとロー・ドロップキック、あとはボディブローぐらいではないだろうか。他はほぼ見せ技としてギャラリー受け用に温存しておく（要するにプロレスの試合をしてみれば～ということっすな）のがいいのかも。またはあくまでこだわって、空中コンボに無理矢理取り混ぜるのも笑いを呼ぶぞ。

投げキャラは身のこなしが遅めなので、正確に、素早いコマンド入力を心掛けよう。







もとアメフト選手（ウソ）。体全体で突進して体当たりする。体重がのっているため、当たり方によっては大ダメージだ。だがしゃがまれるとピンチに。



対しゃがみ投げの新技、サイドスープレックス。たたきつけた後に確実にエルボードロップが必ず入るぞ。立ち投げからすぐに変化できるのがおいしい〜。

●快感技伝授講座●

快感中の快感技、ジャイアントスイングだ。捕まえてから投げ飛ばすまでの時間が3秒ぐらいあるから、タイムアウト寸前に決めてはいけません。SSDは捨てて、チャンス時はすべてこれを狙うプレイヤーも多い。





K＋G同時押しという簡単なコマンドで出せるネックカットキックは上段技。ラリアットのようにガードしてても入るような感じがするがそんなことはない。技の後に勝手に寝てしまうのは、駆け引きに利用できるかも。

GOODS REVIE

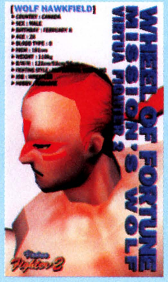
彼のおかげでウルフの知名度はスゴイぞ！ブンブン丸

本にテレビにイベントに、と各地でひっぱりだこのミスター・ウルフ”ブンブン丸”氏のおかげで、ウルフというキャラは全キャラの中でも一般に一番知名度が高いんじゃないだろうか。それに顔のペイントとか、かっこいいしね。なんかカニみたいだけど。というわけでビデオを見てみよう。



WOLF CDポートレイト

今までに発表されたCGというと、アメリカ（推定）のだだっぴろい国道の脇を、ズタ袋一つ持っているアレが印象的だ。



WOLF VIDEO CLIP

あのブンブン丸本人が出演してウルフの分析を淡々と語ってくれる（機嫌が悪い？）ウルフ編。天性のセンスのよさでウルフを操る彼のプレイを見て目からウロコが落ちた人も多かろうが、彼はどうやら次のレベルを目標においているようだ。



WIN-P

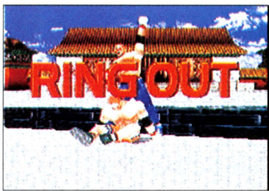


WIN-K



WIN-G

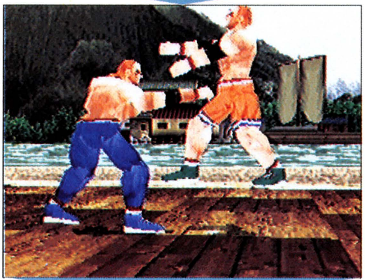




子供のようにペタリとケツをおろしてうなだれるウルフ。そんなに残念だったのかよ…ま、かわいいけど。









おりこう 3 弾攻撃

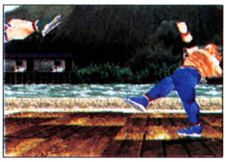
ヒザコンボは重量級の華！

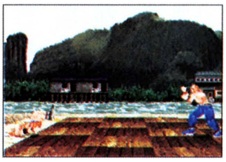
連続で素早くパンチを出せるわけでもない重量級キャラだが、ことこれに関しては彼らの聖域。カウンターのヒザ蹴りだ。攻撃の出掛かりにちょうど当てると、相手を爆裂に高く浮かせることのできるヒザ。この場合はウルフの”ニーブラスト”だが、これを決めた後は空中コンボの大チャンス。P→P…とつなげて、エルボーバットとかミドルキックをつなげるなど、いろんな方向に広げていこう。ちなみにこのP→Pは、Pボタンを押した後にGでキャンセル（次のKボタンをそのまま押すとPKのハイキックが優先されてしまうため）するか、PKをGでキャンセルする（ただのPをキャンセルするよりもこの方が速い）のがいい。空中コンボを一発決めれば確実に体力を半分ほど奪える。

おちゃめ 3 弾攻撃

極悪魔物・リングアウター

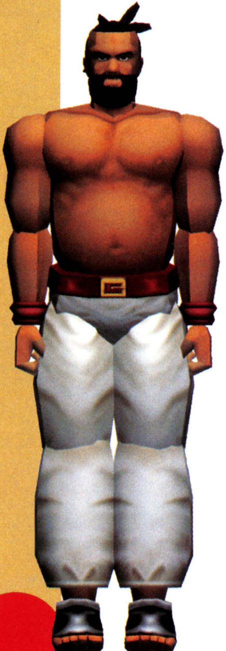
街のアーケードで連勝が続くと、まじめにやるのがいやになることがある（ないならいいです）。そんなときにG・スイングで投げ飛ばした相手がリング際に落ちたとき、倒れてる相手に対してフライングニールキック。なぜか押し出せる。極悪だね。





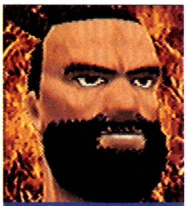


スプラッシュ炸裂弾（ヒドイ）これぞバーチャの風物詩！

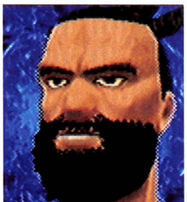




寺田氏イラスト



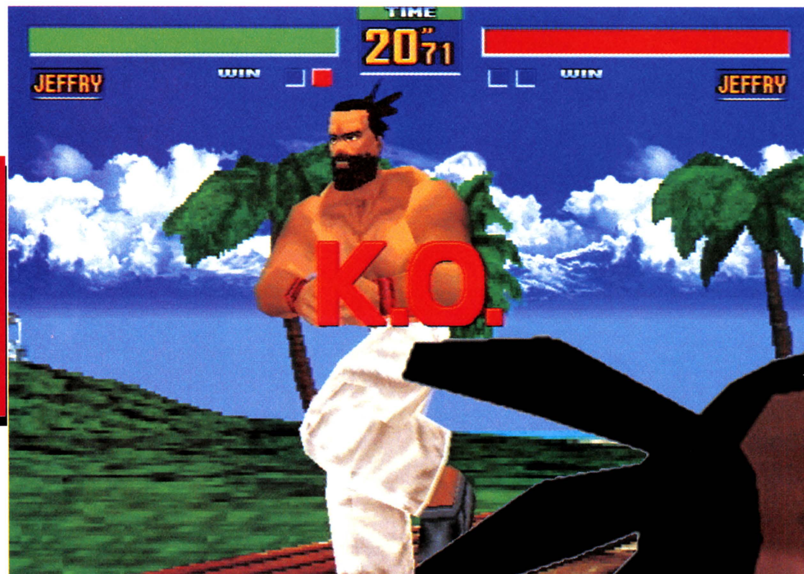
キャラセレ



キャラセレ

もちろんウルフと並んで投げキャラマニアにはたまらない魅力を持つのが、古代格闘技パンチラ、いやパンクラチオンを得意とする豪州出身（という設定）の漁師（という設定）、ジェフリー。ＶＦ１でもやたらと地味で、マニアな層にかなり支持されていたが、今回はさらにヒゲが汚くなり、ドレッドがリアルになったうえに腹がたっぷたぷ状態で出現し、コギャルとかにはシカトされそうな出で立ちがさらにマニアの心をくすぐることになった。が、必殺技スプラッシュマウンテンを決めるのが少々難しくなっている点には注意だ（前作ＶＦ１では、Ｐやダッシュエルボーを当ててからのスプラッシュが異常に決めやすかった…ハメなのか？）。しかし修行を積めば吸い込みまくれるということは、すでに柏ジェフリー氏始めジェフの達人たちが証明しているので、がんばってくれって感じだ。

サターン版で厳しいところといえば、スプラッシュとストマッククラッシュの入力ぐらいか。２．１モードもあるので、１Ｐと２Ｐの性能差（弱ダウン攻撃の飛距離がわずかに違う）もなくせるし、けっこういけるんじゃないでしょーか。



JEFFRY

●ジェフリー・マクワイルド

しぶい（?）オヤジキャラその2！
ヒゲジョリがいやなヤツはやれないキャラだぜっ！
それはいいとして、ＶＦ１と全然顔が違うんすけどっ！
えっ、やかましい？ 失礼しました〜ん



簡単な入力で出せる中段のキック技、ケンカキック。これはプロレスに実際にある技だ。中距離から出せるうえに中段攻撃で、なおかつ技の隙が少ない。



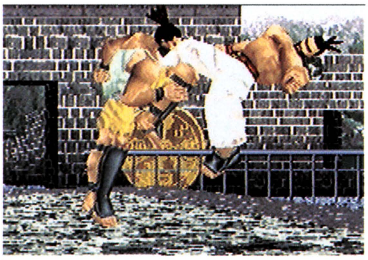
P＋K＋G同時押しだけで出るヒップアタック。人をバカにした技だが、なかなかどうして使える。中段で、相手をかなり遠くにふっとばすのだ。



●快感技伝授講座●

新たについた大技、”トリプルヘッドバット”これは３発で完成する投げ技だが、１．２発でやめることもできる。２発目で止めて→スプラッシュとかいう欲深い連携を狙っていくのも投げスペシャリストとしてのノルマだろう（？）。





膝蹴りの”ニーアタック”アーケード版ではこいつがカウンターでヒットすると、”ギャイ～ン”というすっげぇ金属音が鳴り、敵は空高く浮いてしまう。無防備な敵を好きに運ぶのは、ハッキリいってかなりの快感だ。

GOODS REVIE

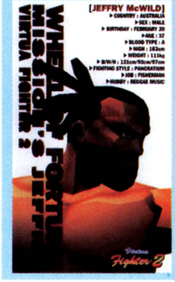
意外とファンの多いジェフ。ビデオも見る価値大だ！

ジェフリーといえば鮫、鮫といえばカニかどうかは知らないが、ジェフリーのＣＧは、宿敵サタンシャークと一騎打ちしているものが有名だろう。それ以外の、ジェフリーの私生活の様子なども見てみたい気がする。彼の家族とか、自分の家とか…



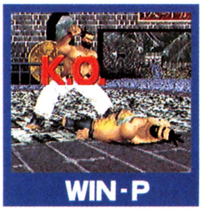
JEFFRY CDポートレート

サメとの格闘や家族のことは別として、彼ってなんとなく演歌が似合うような気がするんスが、趣味はレゲエミュージックでしたね。ふむふむ。



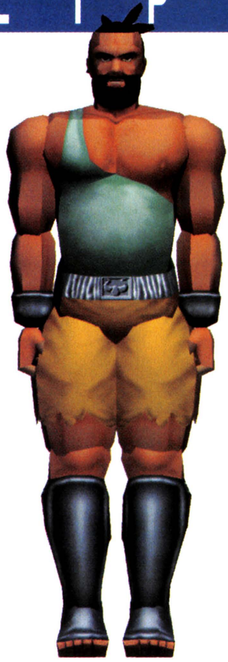
JEFFRY VIDEO CLIP

ＶＦ１統一全日本チャンピオン「柏ジェフリー」氏と、謎のアドバイザー「ＺＡＰジェフリー」氏の二人が登場し、ジェフの隠された能力について解説する。「すべての投げは、スプラッシュへの布石である」は名言。これは納得の一本だ。











体力負けすると、突然狂ったように土下座して祈り始めるパンチラおやじ。そんなに激しくやることないだろ…









おりこう３弾攻撃

膝蹴りタコ上げアパパッパー

もっとも気持ちいいコンボ始動技といえば、迷わず膝蹴りを挙げたい。パイ、サラ、リオンなど体重の軽いキャラに対してカウンターで当てたときの浮く高さたるや驚き。永久に膝が入り続けるんじゃないか？（そりゃあウソだ）なんて思ってしまうほど高度がある。んで、そこから落ちてくるところにＰ→Ｐ→エルボーアッパーや、Ｐ→ダブルアッパーなどを決める。Ｐ→Ｐ→Ｐ→膝なんてのもあるぞ。さまざまなバリエーションが考えられるので、キミなりの組み合わせを考えてみてくれ。また、膝に匹敵する高さまで上げられる打撃技といえば、バーティカルアッパーか。カウンターならフワッと浮かせられる。アッパーからの膝→追い打ち攻撃や、エルボーアッパーにつなげていくことができるぞ。

おちゃめ３弾攻撃

パチキと地獄突きを使う男

ヘルスタッブは上段攻撃で簡単によけられやすいのだが、技の出が速く、隙が少ないという点は優れている。そしてヘッドアタックは出るまでに時間はかかるが、その後の隙がまるでないところがコンボ始動技に適しているといえる。







日本の伝統美、「しのび」の掟、守り切れるのか？





寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

スピードではパイにひけをとらないカゲ。動きが速い分、扱いやすく初心者にも使いやすいだろう。それに、出が速く隙のすくない、使える技を多く持っているので、アーケードでは一部で「カゲ最強説」もささやかれているぐらいだ。だから上達してからも楽しめることは確実。それにカゲは、持っている技がとにかく多彩。振り返り攻撃もいろいろあるし、いきなり地面に転がってカニばさみする”地走り（じばしり）”や、豪快なきりもみドロップキック”葉呀龍（はがりゅう）”、地面を回転しまくる”針鼠弾（しんそだん）”など、もはやトリッキーと呼ぶのが正しいかも。要するにカゲは、強い上に笑いのとれるイロモ要素も持っているという事。なんて優れたキャラなんだ！　ちなみに、１Ｐカラーが濃い青に対して、２Ｐはキツネ色。これは、「ソニック＆テイルズ」を表しているのだ。その証拠にぐるぐる回る針鼠弾は、技の名前が”はりねずみ（ヘッジホッグ）弾”とも読める。だって忍者なのにあんな目立つ色の服着るわけないっすよね～

カゲは、待ちで闘うんじゃもったいない！　楽しくプレイするべし！



●影丸

KAGE

現代に蘇った忍者、影丸。伝説の柔術を駆使して秘密諜報活動や要人の暗殺などを遂行しているかもしれない。そんな彼が、この闘いに参加したのは、行方不明の母の消息を知るためであった…



”地走り”は柔道でいうところの「カニばさみ」？　いきなり下段に出るため非常によけづらい。が、威力は少なく、追い打ちもかけられない。



”針鼠弾”はコマンド入力がかなり難しげ。まぁ、後半の技表を見て、じっくり練習して出せるようになるべし。とにかく笑える技だから。



●快感技伝授講座●

カゲの投げ技の中でも最も快感度が強いのが、相手を空高く巴投げで上げる”弧遠落（こえんらく）”だろう。無抵抗の空中の敵にやりたい放題し放題。水車蹴りで吹っ飛ばすとか、ＰＰＰＫなどでリングアウトさせるか。自由です。





返し技の”小手返し”は、敵の上段パンチを捕まえてひっくり返すというものだが、コマンド入力がただの↓Ｐのため、適当にしゃがみパンチを出しているだけでも捕まえられるのがボーナス感覚でラッキーかつ快感なんです。



GOODS REVIE

ＶＦ２初代日本チャンピオンキャラなんですよね～

ＶＦ２の初代セガ公認チャンピオンはカゲ。有名なキャサ夫氏が操ったわけだが、１１本ビデオには登場していない？　それにしても第二回大会でも準優勝だなんて、強すぎるよ…すげ～です。それになんか彼って、忍者というキャラにけっこう合ってると思うんすけど、ど～っすかね？



KAGE CDポートレート

忍者らしく、城の中に忍び込んで要人の命を狙うカゲのＣＧがいくつか発表されているが、いったいいつの時代の人？

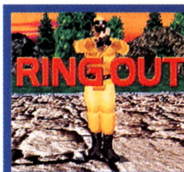


KAGE VIDEO CLIP

カゲ編を担当するのは週刊ファミコン通信でもおなじみな「居酒屋カゲ」氏。精神的な駆け引きや基本的な攻めを紹介しつつも、見所は連続技の紹介。実に多彩なコンビネーションに、かなりのカルチャーショックを受ける感じだ。必見。



WIN-P

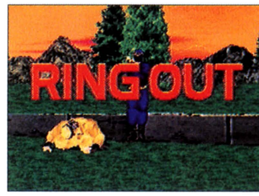


WIN-K



WIN-G





日本人らしく、ビシッと正座して自分の行いを正す。う～ん、まぁわかるかな。このまま鳥に食われそうな感じ。







おりこう ３ 弾攻撃

弧遠落→浮身膝蹴り→散弾裏蹴り

弧遠落からのコンビネーションは数々あるが、どれを選ぶかはキミ次第。ここでは難しいと言われているものを２つ紹介しよう。左は、”浮身膝蹴り（ふしん-ひざげり）”からのＰＰＰＫ、”散弾裏蹴り（さんだんうらげり）”だ。威力・運ぶ距離ともにかなりの高レベル。浮身膝蹴りは、しゃがみ状態から→Ｋ、という入力なのだが、弧遠落を決めたあとというのは必然的に立ち状態。そこから浮身を出すのは特殊入力が必要だ。強制的にしゃがみ状態にする必要がある。前斜め下に素早く２回入力すると、しゃがんだままクイックフォワードができる点を利用して、ＣＰＵにしゃがみ状態と判断させればいい。その状態で→Ｋ、これで膝蹴りがでる。かなり高めで当てて、硬直が解けたらＰＰＰＫだ。

おちゃめ ３ 弾攻撃

弧遠落↓落刃返り↓背龍爪

これは背後攻撃の背龍爪（はいりゅうそう＝↑Ｋ）をなんとかして当てようというもの。一番速く振り返られるのが←←Ｐの落刃返り（らくじんがえり）ということ。これはタイミングがすべてだ。できるようになるまで淡々と黙々と練習しよう。











寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

21歳女子大生が暴れる！コンボの達人、サラ！

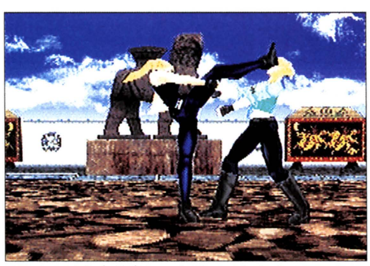
サラ・ブライアントとジャッキー・ブライアントは、設定上兄妹ということになっていて、持ち技の性質も酷似している。両者ともあのブルース・リーが編み出したカッチョイイ拳法、截拳道を使うのだが、どちらかというとサラは連続技が強く、足技が華麗。その長い足（ちょっと長すぎるような気もするが…→えっ、ひがみ？）から繰り出される多種多彩な足技は、いろいろ使い分ければかなり強力だ。ただ、上級者に対してはそれだけでは通用しない。というのもサラの足技はほとんどが中段あるいは上段攻撃で、立ちガードさえしておけばすべて防げてしまうのだ。そこでガードをちらすために、立ちガードをしてるところをたまに投げてしまおう。フロントスープレックス（P＋G）でもいいが、ランニングネックブリーカー（→→P）ならコマンドの性質上、ミスってもエルボー（→P）が出るので、強力な２択攻撃になっている。そんな感じで立ちガード一辺倒ではヤバイ！　と思わせよう。そしてしゃがみガードもするようになったところを再び中段打撃だ。他に、振り返り攻撃も相手の頭を混乱させるのにはいいだろう。



SARAH

●サラ・ブライアント

多彩なパンチ&キック技のコンビネーション
それが彼女のスタイルだ。
ブルース・リーの編み出した截拳道（せっけんどう）
を駆使して強さを発揮！



ＶＦ１とは入力の変わったジャックナイフキック。いきなり長い足を出してくる強力な技だ。技の始動が気づきにくいのがさらにいい感じ。



初心者にありがちなこの”ミラージュキック”の連発。ガードされると１００％投げを喰らうので、本当は使わないべき。だが近接で入れれば3段。魅力。

Virtua Fighter 2

コンボ

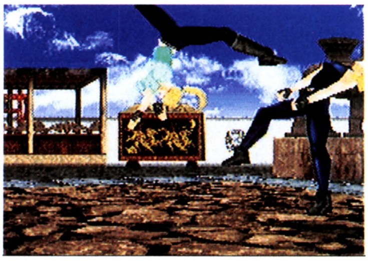
ライジングニー





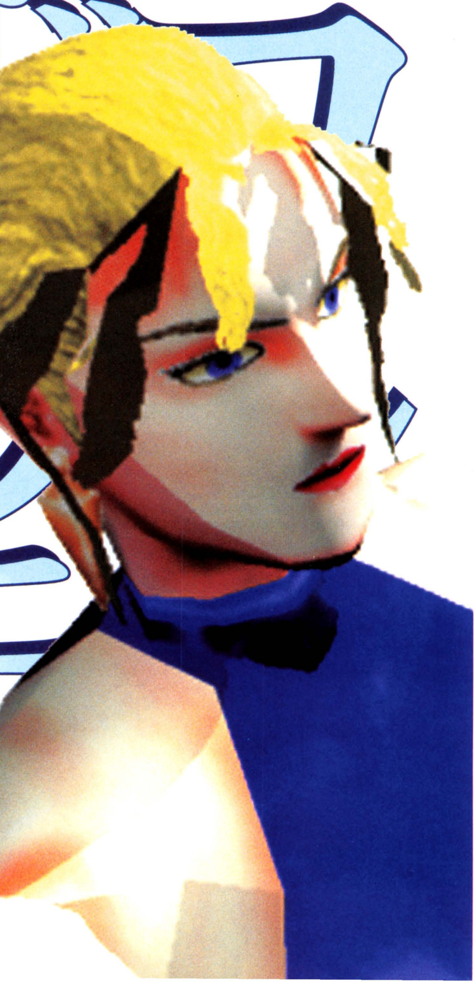
●快感技伝授講座●

サマーソルトキックはブライアント家の十八番だが、サラはＰＰＰから続けて出すことができる。その名も”コンボ・サマーソルト”４段技で、最後のサマー後に追い打ちもかけられる。いつでも出せるようにしておくべし！





斜め上Ｋ＋Ｇの”トルネードキック”この技は出がえらく遅く、追い打ちも入らない、いまいち使えない技だが、パイの旋風牙のように蹴った相手がきりもみ状態でブッ飛ぶのが快感。読みで当てるしかないのだが…



GOODS REVIE

バーチャプレイヤー人気をグッと高めた立役者！

サラはなんといっても足が長く、白人の美女であるため（イヤ、もちろん想像上の人間ですけど）、人気は高い。特に女性にも支持されているのは注目すべきところ。あそこまでスタイルがいいと、みんな素直に応援してしまうのだろうか。２Ｐカラーもなかなかいい感じ。そしてサラといえば池袋。



SARAH CDポートレート

これはすでに発売済みでヒット中。プールでねそべったり、サマーソルトキックの練習をしたりしている。ファン必見

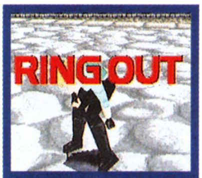


SARAH VIDEO CLIP

「バーチャクラッシュ」で有名なスーパープレイヤー、池袋サラ氏がホストとなり、サラの美しい闘い方を追求している。ＶＦ２がゲームのみならずプレイヤー人気も高いのは、この人によるものが大きいだろう。本人がカッコイイのです。



WIN･P



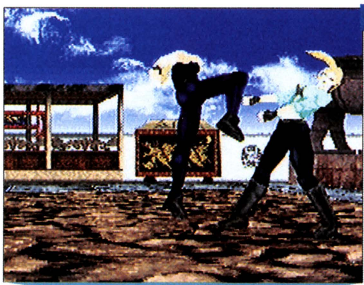
WIN･K

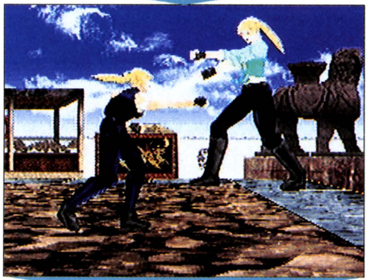


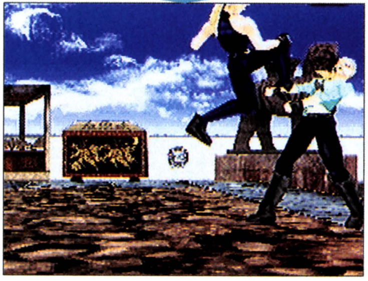
WIN･G



華麗なファイティングスタイルとはイメージの異なる負けポーズ。座り込んでかわいい女の子って感じっす。







おりこう 3 弾攻撃

さらさ～らこんびね～しょん

連続技は果てしなくあるサラだが、中でも実用的なのがダブルジョイントバットからのコンビネーション。ＶＦ１に比べ、膝蹴りからのパンチ等が大幅に入れやすくなっているため、他のコンボにつなげるのが簡単なのだ。まず有名なのがＤジョイント→サマー。膝蹴りのあと、どんなに相手が低い位置に浮いていてもサマソが入ってしまう。左の連続写真は、Ｄジョイントのあとのコンボライジングニー。最後のライジングニーが非常に低い位置の敵に当たりやすいのが驚き。他にも、ジャックナイフキックサイドが入ったり、コンボライジングキックや、Ｄジョイント→Ｄジョイントなんてのも入ったりする。も～、「どれが入るか？」っていうより、どのコンボは入らないのか探した方が早かったりして～。

おちゃめ 3 弾攻撃

K浮き、続P、上段de SHOW！

こちらはフェイント的に使うといいコンボ。Ｋ，Ｐと押すとハイキック・ストレートという技が出る。Ｋに当たってくれれば相手は浮き、続けてＰも入る。そこにサマソを当てる、というものだ。両方上段ではあるが、けっこう決まることも多いぞ。







プラス＋マイナス＝使える。ライジャ＋赤スポカ＝人気沸騰





寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

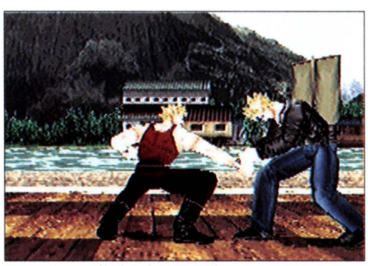
前作でもジャッキーはかなり強かったが、２になってもそのへんは変わっていない。ダッシュハンマーキックが少し隙が大きくなったものの、そのかわりにサイドフックキックやビートナックルなどの他、使える技がいくつも追加されたため、よわくなったという印象はまったくない。彼のアイデンティティを象徴する技サマーソルトキックが、ガードされると投げ技を喰らうようになったが、そのかわり中段攻撃になり、さらに当たり判定もものすごく広くなったため、かなり当てやすく強い、使える技になっている。他にもバックナックルが相変わらず強く、ガードされても反撃無用。サラの項で書き忘れたが、サラ・ジャッキーとも硬化時間の短いダウン技を多く持っているため、その後のダウン攻撃がとても入れやすい点がおいしい。前作でもこの二人はダウン攻撃が強かったが、ダウン攻撃システムの変化した（ＶＦ１では相手が地面に落ちる寸前までダウン攻撃は出せなかったが、今回は敵がダウン技を喰らった瞬間からダウン技は出せる。例→カゲの弧遠落）ＶＦ２でもやっぱり強いようだ。これは使うしかない！？



JACKY

●ジャッキー・ブライアント

つんつん頭の革ジャン兄ちゃん。回転系の技の数々は見る者をとりこにする。ＶＦ２の頭はなんかプリンみたいだけどかっこいいぜ！ アニキ！



ジャッキーが苦手な人は忌み嫌っているであろう、”裏拳”ことスラントバックナックル。ガードされてもまったく反撃を受けない強い技だ。



サラはまったく投げ技が追加されなかったが、ジャッキーはこの”ニーストライク”をマスター。カッコイイので多用したいところ。

Virtua Fighter 2

ライトニングキック



●快感技伝授講座●

ジャッキーといえばサマーソルト（…と新宿ジャッキー氏も主張しているしね）。サラよりも威力が数段上なのが特長か。膝蹴りからのサマーだけで体力3分の2近くを奪う恐ろしい技だ。一発逆転に使える。





これはガードされると非常にヤバイ技だが、なにしろカッコイイのでジャッキーマニアの人は使いこなせるといいカンジかも。ポイントは3発目までが中段攻撃だということと、隙が一番少ないのは2発目ってこと。



GOODS REVIE

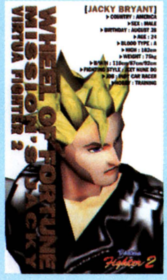
取り合いジャッキー。ジャケットも商品化して〜！

ジャッキーの2P裏カラーはライダースジャケットを着ているが、とにかくこれが人気がある。ジーパンがすっげぇ足が長く見える（なんか1Pは魚屋のにーちゃんみたい）ってのも要因の一つかもしれないが、男も女も2Pジャッキーをアーケードで取り合ったことのある人は多いんじゃないすか？



JACKY CDポートレート

ジャッキーのポートレートはサラと同時に発売されたが、愛車に乗り込んでぶーるばーにに行く、といった内容だ。



JACKY VIDEO CLIP

バーチャの対戦ブームを盛り上げた立役者の一人、新宿ジャッキー氏が担当するジャッキー編。さすがにプロだけあって、懇切丁寧な分析・攻略がナイスだ。やはりジャッキーとは、サマソに重点を置き、カッコよく闘わなきゃウソなんである。



WIN・P

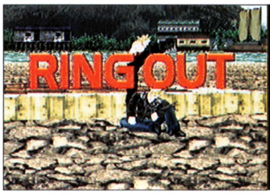


WIN・K



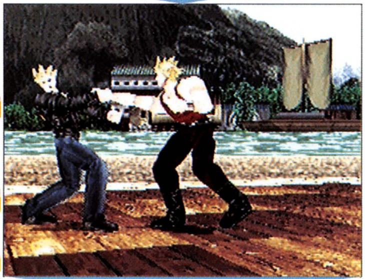
WIN・G





さすがはジャッキー、うなだれる姿もカッコいい。それにしても2Pジャッキーの脚は長く見えるよなあ…







おりこう ③ 弾攻撃

コンボエルボースピンキック

ジャッキーはサラに比べてP（ストレート・リード）の出が遅く、空中コンボの種類は少なさそうだが、けっこう工夫して色々開発されている。基本は膝で浮かしてからのPだ。前の方で説明したが、P→Pと連続で当てるときでも、一発出すごとにG（ガード）でキャンセルして一発目のPに戻すことが重要。その後にいろんな打撃技を打ち込むわけだが、そのときにKの要素があると、ただのPKコンボになってしまうからだ（例えばP→サマーと出そうとしてもパンチスピンキックになってしまう）。何を出すにせよ、必ずGキャンラルするクセを身につけておこう。これは他のキャラにも行かせる基本テクだ。左はヒジでよろめかしてのコンボ・エルボースピンキック5段。おっと話につながりがなかったかな。







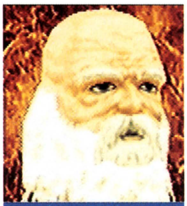
おちゃめ ③ 弾攻撃

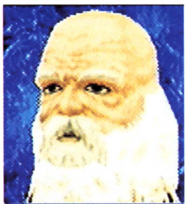
膝↓P↓ミドルスピンキック

この連続技はGキャンセルの一例だ。ニーキックで浮かせてからのP→ミドルスピンキック。ただ、ミドルスピンキックの入力は←→G＋Kで、コマンドにGが入っているため、自動的にGキャンセル扱いになる。これも覚えておくと応用に使えるぞ。




寺田氏イラスト


キャラセレ


キャラセレ

SHUN

●シュンディ

酔っぱらって狂ったように踊りまくる！
しかしその実ギリギリの間合いで攻撃を見切って
知らない間に間合いを詰め、
酔っぱらって威力倍増した攻撃をかけてくるじじい！

酒が飲めずしてなんの人生ぞ！飲んで回って酔いまくれ！

さて、ここからは新キャラ編だ。シュンディとリオンは、ＶＦ２から参戦したまったくの新人のため、ファイティングスタイルや持っている技の種類も、今までの他キャラの技の考え方からはかなり離れているといえる。例えば斜め移動。新キャラの二人だけは前後だけでなく、画面の奥や手前に向かって動くことができる。これをうまく利用して、相手の攻撃を避けつつ接近するというスゴイことができる（これも中国拳法の極意か？）。ただ、それがあまり簡単にできてしまうとゲームバランスが崩れてしまうので、調整はしてある（さすがだ）。シュンの特性としては、特定の技を決めると腰にぶらさげているひょうたんの中の酒を飲む動作をし、一杯飲むごとに攻撃力が強化するというものがある。つまり「酔拳＝飲めば飲むほど強くなる」ということだ。飲酒技にはＰ＋Ｇの酔歩転身肘と転身双冲掌の二種類があるが、一回ごとに数%ほど攻撃力が増加するようだ。最高で７～８杯まで強化し続けるが、最強状態ではただのダウン攻撃でも４０以上の大ダメージ音が鳴るほど。さらに飲酒状態でないと出せない技、前旋掃腿もある。




P＋Gの基本投げ、酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）。相手の回りを何やらバタバタ暴れる技だが、これでも投げか？　と始めは問いたくなったものだ。


いきなり背を向けつつも下段→上段と連続で蹴りを出す後蹴連腿（こうしゅうれんたい）。相手の起き上がり時などに意表をついて使うといいかも。



●快感技伝授講座●

月牙叉撃（げつがさいげき）は、しゃがみ状態からしか出せない打撃技だが、グーッと前方に出るので遠くの敵に当てやすいのがグーである。しかも相手を高く浮かせるので、その後のコンボが非常に決めやすいぞ。





P＋K同時押しの転身双冲掌（てんしんーそうちゅうしょう）は、一度体を縮めてから一気に諸手突きを繰り出す技だが、出るまでが激しく長いため慣れると簡単に見切られる…が、一応中段攻撃で、ガードされても反撃は受けない。

GOODS REVIE

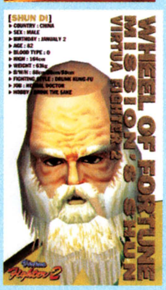
かつてないリアリティで「酔拳」を映像化したシュン

バーチャファイターシリーズのプロデューサー、セガ・鈴木裕氏も「酔拳をゲームで表現してみたかった」と語られたが、確かにわけのわからない動きを表現しなければいけない酔拳を、よくもまあここまで実現（再現？）したものだ。登場時のカルチャーショックは今でも覚えている。



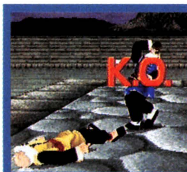
SHUN CDポートフォリオ

他の若々しい格闘家に比べてじじいなだけに、あまりカッコイイショットやセクシー系は期待できないが、ファンは買いだ。

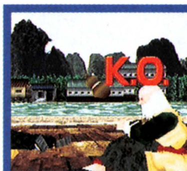


SHUN VIDEO CLIP

バーチャファイター２のもと鉄人、K．K雪風氏が担当するシュンディ編。彼の独自の理論的な分析、攻略はなかなか聞き応えアリ。彼の提唱するじじいサイクロン（山手線スペシャルとも呼ばれている）の理論と実践がわかる密度の濃い一本だ。



WIN-P



WIN-K



WIN-G





あぐらをかいて（？）ヘコヘコと頭を上下するさまは、「じじい、まだまだ若いな」という感じだ。すいません。

Virtua Fighter 2









おりこう 3 弾攻撃

月牙叉撃→宙舞双転脚→旋風掃腿

しゃがみ状態から出す月牙叉撃は相手を非常に高く浮かすので、次のコンボが楽しみって感じだ。月牙叉撃をもう一回当てる（しゃがみダッシュ入力で出せる）のもいいが、ここはオーソドックスに宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）を当てよう。→→Kだから出しやすいぞ。その後はダウン攻撃の転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）でいいのだが、いつもいつもそれでは芸がないので、たまにはこの旋風掃腿（せんぷうそうたい）で地上に倒れている敵を追い打ちだ。この技の方がマニアックでカッコいいぞ。また、酒を飲んでいる状態なら前旋掃腿（ぜんせんそうたい）でもいい。宙舞双転脚のところをただのアッパー、仰歓杯手（ぎょういんはいしゅ）に変更しても全然オッケー。他にもバリエーションを探そう。

おちゃめ 3 弾攻撃

挑腕撩拳→翻身連尖脚→座盤跌







これは「じじいアッパー」と呼ばれる挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）を当てた後、一瞬前ダッシュして翻身連尖脚（ほんしんれんせんきゃく）を当てるという強引な技だ。威力は全然ない。その後の座盤跌（ざばんてつ）に意味はない。挑発。





寺田氏イラスト



キャラセレ



キャラセレ

救命胴衣をつけた謎のパリジャン。正気か？ぼうづ。

リオンの持ち技の中で最も難しいのが投げ技の貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）だという事実。もちろん個人差もあるだろうが、他の技は比較的簡単な入力のものが多い。これはリオンが初心者に優しいキャラだということか？　否、全然そんなことはない。リオンは難しい。動きは速いんだけど、どうしてだ？

おそらくは、技の威力が少ないことと、立ちＰや中段キックの出が遅いことが要因の一つになっていると考えられる。有効なダメージを与える前に技をつぶされてしまわれやすいのだ。これを回避するためには他キャラよりも一歩間を広くとるとか、少々待ち気味の戦法をとるなどの手があるが、やっぱり後手後手になってしまうのは避けられない（これが対戦初心者や、リオンをよく知らない人には不愉快に映るらしいので一応考慮に入れておこう）。やはりどんどん間合いを詰めていって、どのキャラに対しても自分のペースで闘えるぐらいうまくなるのが理想だろう（なに、ンなことわかってるって？　すまん）。技にこだわるより、まずは間合いの取り方や、敵を知ることが重要だってことだろうか。



LION

●リオン・ラファール

女性プレイヤーに爆人気！　カマキリ拳法・螳螂拳の使い手リオン。細身の体で低い姿勢から繰り出す技は、鋭さタップリ。しかも人差し指が立ってるのはナゼ？　ヒット＆アウェイが信条の遭難小僧だ！



偸歩背掃手（とうほはいそうしゅ）はＰ＋Ｇの偸歩掃手と同じ技を、斜め前にグッと出ながら出す技。下段のダウン技なので、対戦でうまく使いたい。



斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）は斜め移動しながら足下に突きを入れる技。この技のように、斜め移動しつつ攻撃できるのがリオンの特長の一つだ。



●快感技伝授講座●

貼身双勾手は、相手に密着しないと絶対入らない（どうやら相手との足の組み方とかが関係するらしい）という技なので、敵の出す技を見切って一気に懐に入って入力する必要があるが、決めたときの快感はやっぱりくるものがある。





遠距離からダッシュして、思いっきり突きを入れる前疾歩（せんしっぽ）。コマンドは簡単だが、当てるまでに時間があるのと、”ガシィーッ”という打撃音がかなり気持ちいい。リオンの気合いの声も場を盛り上げるぞ（意味不明）。



GOODS REVIE

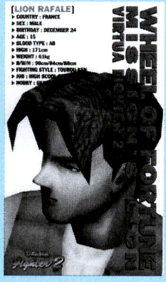
人気のリオングッズは常に売れ筋。ジェフとは違うね。

UFOキャッチャー用の景品としていろいろ作られているバーチャファイターたち。当然人気のあるキャラから取られていく。リオンだ。そして人形のリオンもしっかりと人差し指が立っているし、片眉が上がっている。…こんなヒネたぼうづのどこがカッコいいんだか？（ねたみ）



LION CDポートフォリオ

まだ発売は先だが、今までのCGの中にはスケボーするリオンが。庶民的かつアメリカ的な趣味があるんスね。



LION VIDEO CLIP

リオン編は、いかにリオンで攻めるかを追求した内容になっている。技を出しては下がり、空振りを誘ってそこへカウンターで攻撃を入れる、そんな定番の戦法はアーケードで不評を食いやすいのは事実。そんな負け犬の遠吠えに対してわざわざ同じ土俵に立つためだ。



WIN-P



WIN-K



WIN-G





リオンは父親の管理から脱出するために闘っている（設定では）。負ければ束縛。悲しさを表現したポーズだ。

おりこう 3 弾攻撃

旋風腿→下統捶→前掃腿

残念ながら基本のコンビネーション技が少ないリオン。最多でもPPPの3段…厳しいところだが、浮かせてから単発の打撃技、という考え方なら種類は多い。左に紹介するのは、↑Kの旋風腿（せんぷうたい）で浮かせた敵をしゃがみPで少し滞空時間をかせぎ、地上の敵を前掃腿で2発蹴るという連続攻撃。威力はほとんどないが、前掃腿をうまく利用していると、リオンを使いこなしているような気がするから不思議だ（実際、難しいし、使用する価値のある技だ）。実は、しゃがみPから強ダウン攻撃の飛転落腿（ひてんらくたい）を当てていくのが普通なのだが、こちらの方がマニアックなので… ちなみにリオンのしゃがみPは異様に低い位置の敵にも当たるから、拾うのには有効なのだ。







おちゃめ 3 弾攻撃

双耳旋風↓双耳旋風（↓疾地掃腿）

→P＋Gの双耳旋風は、カウンターで当てると空中でもう一度当てることができる（意外と知らない人が多いっぽい）。それから、双耳旋風で浮かした敵に疾地掃腿（しっちそうたい）を当てるのも可能だ。ただ、双耳旋風を2発当ててからはムリ。







COMMAND CLIP



格闘ゲームで強くなるためには、まず自分の持ちキャラの技のコマンドとその特性を覚えること。そしてお次はライバルたちの技を知ることだ。すべての技を知ってから、その中で相手の攻めに対する対策を練り、自分の強力な攻撃を編み出す。敵を知り、己を知ることは非常に大切なことだ。ここからは、アーケード版『バーチャファイター2』の全キャラクターの全技表を掲載する。基本的にサターンVF2はアーケードの完全移植なので、十分参考になるだろう。



バーチャファイター2 全技表一挙掲載！

格闘ゲームの攻略には技表が不可欠！というわけで、ここからのモノクロページでは、11人のすべての技表をガツッと掲載したい。このページを切り取ってまとめておくも良し、コピーして使うも良し。とにかく技を覚えないことには始まらないぞ。ちなみにこの表は、アーケードのもの。でも基本的には100%の移植なんだから違いはない。この表のコマンドをそのまま信じてくれてもけっこうだ。ただ2カ所、デュラルの旋風蹴りのコマンドが左上2回（2回目長く）Kになったのと、マシンガンニーリフトの↓が長入力だということだけ補足しておく。

それでは表の見方だ。まずボタンはP（パンチ），K（キック），G（ガード）の3つしかない。そしてレバー（十字キーだね）は、黒い矢印が長い入力、白い矢印は短い入力だ。実際には、黒矢印はグッ、代矢印はチョン、という感じで十字キーを押す。＋（プラス）マークは、同時押しの意。P+GならPGボタン同時押しということ。矢印やボタン表示のの間に買い手ある6とか２０とかの数値は、その前の入力をしてから次の入力までの入力受付時間。単位はフレームだ。（※ちなみにバーチャ２の世界では１秒間＝６０フレーム）つまり例えばアキラの外門頂肘だと、最初のGを押してから２０フレーム以内に次の←を押し、さらにその後6フレーム以内にPを押せば、読みが当たれば相手の上段パンチをとるわけだ。ただ6とか12とか、細かい数字をガタガタ言ってても始まらないので、自分なりにいろんな技を試して、１フレームという単位を感覚を体で身につけるのが基本だろう。

その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
ロースピンキック	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	27-7	26	MN_RUF_421
ステップロースピンキック	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	29-7	26	MN_RUF_452

それから、たまに矢印の前にある、人間がしゃがんだり立ったりしてるマークは、「その状態からしか出せない」ことを表している。ただしチェン親子の腿登裏旋脚は、しゃがんだ状態から立ち上がる途中にK、という特殊例なので注意（知ってるか）。

表のコマンドの次に記してあるのは、技の特性。上・中・下段攻撃のどれなのかがわかる。連続技の場合、最後の技がどの攻撃なのかが書いてあるぞ。

その右の数値は、技のヒット時のダメージ量。ジェフのマシンガンニーやシュンの酔歩転身肘など、断続的にダメージを与える技のところは、ちゃんと「２０+１０+・・・」といった表記になっている。

その右の「発生・持続」は、技のコマンドが入力されてから攻撃判定が出るまでと、その判定がどのくらいの時間出ているか。つまり前者の数値は少なく、後者は多い方が強い技ということになる。

「硬化」は、技を出した後の操作不能時間。Dがついているのは自らもダウンしてしまう技だ。

この技表をじっくり見て、気になる技は実際に使ってみて自分のモノにしよう。ただ、これらすべての技の名前や特性、ダメージ等々を暗記してもあまり意味はない。それよりもどんな状況でどう使うか、そういった実戦的なことを研究した方が有効だ。他社のサターン専門誌にくらべ、ちょっとマニ、とか、オタ、などと言うコンセプトでゲームクリップは今後もやっていきたいが、ＶＦ２に限っては、自分がどんなにマニっても、オタっても、そうならない、そう見えないから不思議だ。技表もスペースと時間との都合上、DTPの利点をいかし、強制的サイズニングを敢行した。見にくいとこもあろうかと思うが全掲載の趣旨をまっとうさせてください。（メンゴ）

VIRTUA FIGHTER 2
COMMAND CLIP



スタートボタンを押すとキャラセレクト画面に登場するこの結城晶。強力な打撃技と、特殊な崩し技が多彩にそろっているマニアックなキャラだ。パッドで操作するのは少々難しいコマンドが多いが、慣れれば動かせるようになるだろう。ただ、しゃがみ状態での移動がやりにくいぶん、間合いをどうつめるかが対戦の課題となる？　打撃技は密着して当てないと威力が低いのだ。

A K I R A　Y U K I







しゃがみダッシュを練習するのが大事かも？

すべてのアキラの技の中で一番入力が難しい技といえば、どうみても３段投げの”崩撃雲身双虎掌（ほうげき-うんしん-そうこしょう）”だろう。一部では通称「ドンタコス」とも呼ばれ親しまれているこのアキラの奥義は、非常に短時間内にコマンド入力を終了させなければいけないため、少しのミスも許されない。が、パッドだとボタンも小さく、接近して並んでいるため誤操作しやすいのがつらいところ。とりあえず修行するしかないだろう。とりあえず最初のＰ＋Ｋ＋Ｇは問題ないだろうが、次の鷂子旋林コマンドがちょい厳しい。通常の単体入力よりも条件が厳しいのだ。斜め下にグッと入れるのがコツだろうか。そして最後の↓→もしくは→Ｐは、どちらに入れるかは人それぞれ手のやりやすい方でいいだろう。さあ、修行だ。

AKIRA PERFECT ARCADE COMMAND

■固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
八門開打（はちもんかいだ）	Ⓟ20Ⓟ	中段	12	10-2	18	●				●		
環捶腿（かんすいたい）	Ⓟ20Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●		
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	→6Ⓟ	中段	19	12-2	25			●			●	
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	Ⓚ+Ⓖ1Ⓖ離す	中段	30	15-2	29							
右端脚（みぎたんきゃく）	→16→6Ⓚ	中段	30	13-3	31							
連環腿（れんかんたい）	→16→6Ⓚ15Ⓚ	中段	30	11-5	38							
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	→16→6Ⓟ	中段	20-40	10-2	23			●			●	
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	→16→10→6Ⓟ	中段	20-40	10-2	23			●			●	
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	(人)→6Ⓟ	中段	20-65	11-3	26	●				●		
鉄山靠（てつざんこう）	(←→→Ⓟ+Ⓚ)28	中段	20-80	11-3	42							
揚炮（ようほう）	(↘↘Ⓟ)28	中段	50	18-6	24							
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	(人)(←→Ⓟ)20	中段	30-70	11-5	32							
追い打ち攻撃												
搶下砲（そうかほう）	↘6Ⓟ	ダウン	12	16-4	35							
投げ技												
倒身搜腿（とうしんそうたい）	(人)Ⓟ+Ⓖ	上段	20+10+10		113							
心意把（しんいは）	(↙→Ⓟ)15	上段	60		108							
鷂子穿林（ようしせんりん）	(←↘Ⓟ+Ⓚ)20	上段	40		73							
大纏崩捶（だいてんほうすい）	(→←→Ⓟ+Ⓚ)30	上段	20+15+25		100							
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）　※以下の３つの連続技の総称です。												
崩拳（ほんけん）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15		45							
鷂子穿林（ようしせんりん）	14(←↘Ⓟ+Ⓚ)14		35		64							
双掌（そうしょう）	17((↙or↓or↘)(←or→)Ⓟ)16				52							
返し技												
外門頂肘（上正P返し）（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ20←6Ⓟ		50		49							
揚炮（上逆P返し）（ようほう）	Ⓖ20←6Ⓟ		50		65							
単翼頂（上K返し）（たんよくちょう）	Ⓖ20←6Ⓟ		50		51							
背歩裏肘（中正K返し）（はいほりちゅう）	Ⓖ20↙6Ⓟ		50		51							
翻身単打（下P返し）（はんしんたんだ）	Ⓖ20↓6Ⓟ		50		55							
双拍手（下K返し）（そうはくしゅ）	Ⓖ20↓6Ⓟ		50		52							
上歩衝靠（中逆K返し）（じょうほしょうこう）	Ⓖ20↙6Ⓟ		50		84							
外門頂肘（肘返し）（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ20↙6Ⓟ		50		50							
ガード崩し技												
開胯（かいこ）	(人)→6Ⓟ+Ⓖ	上段			32,42							
翻胯（はんこ）	(人)←6Ⓟ+Ⓖ	上段			43,55							
撃歩翻胯（げきほはんこ）	(人)↓6Ⓟ+Ⓖ	上段			43,54							
進歩裏胯（しんぽりこ）	(人)↙6Ⓟ+Ⓖ	上段			34,43							
順歩翻胯（じゅんほはんこ）	(人)(←↓Ⓟ+Ⓖ)16	上段	10		69,112							

■基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
沖捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上段	10	9-2	13	●				●		
崩捶（ほうすい）	(↙or↓or↘)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●		
陽前腿（ようぜんたい）	(↙or↓)Ⓚ	下段	10	14-2	22							●
側腿（そくたい）	↘Ⓚガードハーフ	中段	23	14-3	25				●		●	
小ジャンプ攻撃												
落歩双捶（らくほそうすい）	Ⓟ(同時)	空中	30	44-4	27							
落歩捶（らくほすい）	Ⓟ(上昇中)	空中	30	53-3	21							
跳刺腿（ちょうしたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30	33-4	22							
刺腿（したい）	Ⓚ(下降中)	中段	20	52-4	24		●					
大ジャンプ攻撃												
落撃双捶（らくげきそうすい）	(↗or→or↘)Ⓟ(上昇中)	空中	30	83-2	41							
登脚（とうきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30	17-20	60							
飛弾腿（ひだんたい）	(↗or→or↘)Ⓚ(上昇中)	空中	40	77-7	53							
落歩腿（らくほすい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4								
斧刃腿（ふじんたい）	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10							
風門倒壊（ふうもんとうかい）	(↖or←or↙)Ⓚ(上昇中)	空中	40	81-4	43							
背後攻撃												
拳背捶（けんはいすい）	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●		
背落劈（はいらくへき）	↓6Ⓟ	中段	14	15-4	19							
拳背捶（しゃがみ）	(↙or⬇or↘)Ⓟ	上段	12	14-5	21							
背腿（はいたい）	Ⓚ	上段	30	16-2	24		●			●		
跛膝腿（はしつたい）	↓6Ⓚ	下段	10	16-3	21							●
地旋腿（ちせんたい）	(↙or⬇or↘)Ⓚ	下段	30	14-3	33							●
ダウン攻撃												
撃崩捶（げきほうすい）	↑Ⓟ	ダウン	20	45-3	57							
撃崩捶（失敗）	↑Ⓟ			45-3	23							

■状態による技

その場起きあがり攻撃			ダメージ	発生・持続	硬化	
敵足方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-5	21	MN_AK_RISE_KI_02
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	33-6	31	MN_AK_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	28-6	26	MN_RUF_401
地掃脚（ちそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	30-8	22	MN_RUF_391
敵頭方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-4	20	MN_DW_KI_01
地掃脚（ちそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	33-16	21	MN_AK_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-4	22	MN_RUF_381
虎双腿（こそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	30-6	34	MN_RUF_321
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ……　横転＝ガードボタンを連打する					
敵足方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-8	31	MN_AK_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	22-14	24	MN_AK_RUF_541(551)_02
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_AK_OUTEN_KI_01(_M)
敵頭方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_AK_OUTEN_KI_02(_M)
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	27-11	27	MN_AK_RUF_571(561)_02
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-8	31	MN_AK_OUTEN_KI_00(_M)
前、後転起きあがり攻撃	前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる					
敵足方向、仰向け						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-8	26	MN_AK_KOUTEN_KI_00
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-8	25	MN_AK_KOUTEN_KI_01
敵足方向、うつ伏せ						
双踵蹴（そうしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
双踵掃脚（そうしょうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
双踵蹴（そうしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
双踵掃脚（そうしょうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-8	25	MN_AK_KOUTEN_KI_10
括面掃腿（かつめんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	25	MN_AK_KOUTEN_KI_11

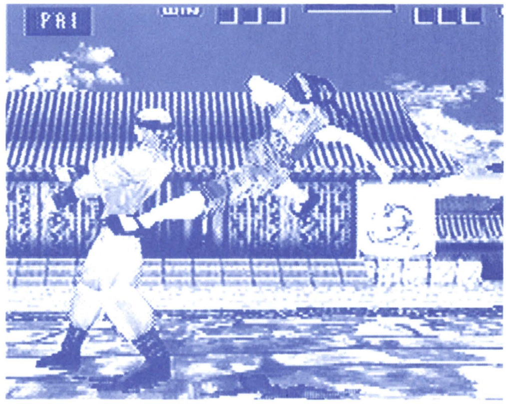
VIRTUA FIGHTER 2
COMMAND CLIP'



PAI CHAN







なぜか投げ技の豊富なパイ。ほとんどの技は←→とか→→の単純な入力だから、小技の合間に小刻みに入力していく戦法が有効だ。基本的に身のこなしが速く、技の出るまでの時間も短いので、中距離から一気に接近して攻撃、そして下がるというヒット&アウェイで闘うのもいいし、前記のように密着して、しゃがみパンチと投げコマンドを交互に入力していくのも手だ。

難しい入力技は少なげ。ガンガン狙おう！

パイの持つ技で入力難度が高い技といえば、投げ技の掣燕掛塔（せいえん-かとう）だろうか。レバー入力の後にP＋G、というコマンドの利点は、失敗してもP＋Gの通常投げ、転身捜倒（てんしん-そうとう）になるってとこだろう。どんどん狙っていくべき。それから他に、しゃがみ状態の敵にのみ有効な燕風輪翔（えんふうりんしょう）という、背後に回る投げ属性の技があるが、これはコマンド自体は簡単だが、決めどころが難しい。敵が親切にもしゃがんでジ～ッとしててくれるわけはないので、一瞬のしゃがんでいる隙を見切って狙うしかない。しゃがみパンチを一発出した直後や、下段蹴りを牽制で出したところにダッシュして決めるなど、鋭い反応が必要。その後は背後から飛燕連脚（ひえん-れんきゃく）などを当てよう。

PAI PERFECT ARCADE COMMAND

■固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
連拳腿 (れんけんたい)	Ⓟ19Ⓚ	上段	30	14-4	38		●			●		
連掌 (れんしょう)	Ⓟ19Ⓟ	上段	10	7-2	11	●				●		
双拳旋風腿 (そうけんせんぷうたい)	Ⓟ19Ⓟ19Ⓚ	上段	30	14-2	26		●			●		
雷撃掌 (らいげきしょう)	Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ	上段	12	9-2	18	●				●		
連環転身脚 (れんかんてんしんきゃく)	Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ28Ⓚ	上段	50	15-6	39							
連環転身掃脚 (れんかんてんしんそうきゃく)	Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ28(⬃or⇩or⬂)Ⓚ	下段	40	18-5	43							
連環背転脚 (れんかんはいてんきゃく)	Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ28(⬁or⇦)Ⓚ	空中	20	10-3	34							
連拳旋風牙 (れんけんせんぷうが)	Ⓟ(ヒット後)Ⓚ+Ⓖ	上段	20-40	18-4	34							
連拳燕旋蹴 (れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(ヒット後)(⬃or⇩or⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	22-4	34							
背身沖拳 (はいしんちゅうけん)	⬃6Ⓟ	上段	14	18-2	20	●				●		
穿沖拳 (せんちゅうけん)	⬂6Ⓟ	中段	14	11-3	16	●				●		
側中脚 (そくちゅうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	19	15-2	17				●		●	
高端脚 (こうたんきゃく)	⇨16⇨6Ⓚ	上段	30	14-7	30		●			●		
裏圏捶 (りけんすい)	⇦16⇦6Ⓟ	上段	12	22-2	24	●				●		
旋風牙 (せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段	25-45	22-6	24							
燕旋蹴 (えんせんしゅう)	(⬃or⇩or⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-30	20-6	26							
燕陣旋風脚 (えんじんせんぷうきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20-40	16-3	25	●				●		
跳登裏旋脚 (たいとうりせんきゃく)	(↻)Ⓚ	中段	40 / 35	14-4	30		●			●		
背転脚 (はいてんきゃく)	⬁Ⓚ	空中	40	20-2	34							
追い打ち攻撃												
雷陰掌打 (らいいんしょうだ)	⬂6Ⓟ	ダウン	10	18-6	31							
投げ技												
転身捜倒 (てんしんそうとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段	50		118							
旋風燕陣 (せんぷうえんじん)	(⇦⇨Ⓟ)20	上段	60		118							
天地頭落 (てんちとうらく)	(⇨⇩Ⓟ)20	上段	60		93							
倒身陰掌 (とうしんいんしょう)	⇨16⇨6Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10		132							
掣燕掛塔 (せいえんかとう)	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)20	上段	30		68,100							
返し技												
螺旋按掌 (らせんあんしょう)	⇦6Ⓟ		30		66							
燕旋擺柳 (えんせんはいりゅう)	⇦6Ⓟ		30		70							
燕旋擺柳（肘取り）	⬃6Ⓟ		30		70							
架脚旋転 (かきゃくせんてん)	⬃6Ⓟ		30		54							
背後回り投げ												
燕風輪翔 (えんふうりんしょう)	⇨6Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段			47,55							

■基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
沖拳 (ちゅうけん)	Ⓟ	上段	10	8-2	10	●				●		
掃沖拳 (そうちゅうけん)	(↙or⇩or↘)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●
高蹴腿 (こうしゅうたい)	Ⓚ	上段	30	10-4	30		●			●		
旋栽腿 (せんさいたい)	(⬃or⇩)Ⓚ	下段	12	12-1	25							●
旋中腿 (せんちゅうたい)	⬂Ⓚ ガードハーフ	中段	21	14-3	23				●		●	
小ジャンプ攻撃												
騰空双掌 (とうくうそうしょう)	Ⓟ(同時)	空中	30	44-4	18							
騰弾圏捶 (とうだんけんすい)	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20							
飛刺腿 (ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	18	35-4	16							
飛燕単脚 (ひえんたんきゃく)	⬃Ⓚ	空中	19	12-3	21							
飛燕烈脚 (ひえんれっきゃく)	⬃Ⓚ9Ⓚ ダウン	空中	16+10	10-3,9-2	40							
側蹴腿 (そくしゅうたい)	Ⓚ(下降中)	中段	20	50-4	18		●					
大ジャンプ攻撃												
落撃双拳 (らくげきそうけん)	(⬃or⇨or⬂)Ⓟ(上昇中)	空中	30	83-2	43							
飛燕登脚 (ひえんとうきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30	17-5	68							
飛燕鷹蹴 (ひえんようしゅう)	(⬃or⇨or⬂)Ⓚ(上昇中)	空中	30	63-10	47							
飛燕廻脚 (ひえんかいきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30									
燕翔斧刃脚 (えんしょうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	空中	30	80-5	10							
燕背翔 (えんはいしょう)	(⬁or⇦or⬀)Ⓚ(上昇中)	空中	40	81-4	43							
背後攻撃												
背崩捶 (はいほうすい)	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●		
背連崩捶 (はいれんほうすい)	⇩6Ⓟ	下段	14+14	12-1,18-2	15							
背崩捶 (はいほうすい)	(⬃or↓or⬂)Ⓟ	上段	12	15-2	23	●				●		
背沖腿 (はいちゅうたい)	Ⓚ	上段	30	16-2	24		●			●		
座架踏腿 (ざかとうたい)	⇩6Ⓚ	下段	36	21-8	18							
座架踏腿 (ざかとうたい)	(⬃or↓or⬂)Ⓚ	下段	36	25-4	24							
ダウン攻撃												
燕蹴雷撃 (えんしゅうらいげき)	⇧Ⓟ	ダウン	30	39-9	75							
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン		39-9	39							
燕蹴高雷撃 (えんしゅうこうらいげき)	↑Ⓟ	ダウン	40	46-9	75							
燕蹴高雷撃（失敗）	↑Ⓟ	ダウン		46-9	46							

■状態による技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿 (ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
前掃旋腿 (ぜんそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	27-7	26	MN_RUF_421
後掃脚 (こうそうきゃく)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	29-7	26	MN_RUF_452
敵頭方向、仰向け						
背旋腿 (はいせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-4	20	MN_DW_KI_01
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-6	20	MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿 (こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-4	22	MN_RUF_381
地掃旋腿 (ちそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ	下段	20	29-6	35	MN_RUF_331
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ……	横転＝ガードボタンを連打する				
敵足方向、仰向け						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-12	24	MN_RUF_551(541)_02
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
背旋腿 (はいせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿 (こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_571(561)_02
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃	前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる					
敵足方向、仰向け						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚 (そうききゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
双起掃脚 (そうきそうきゃく)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
双起脚 (そうききゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
双起掃脚 (そうきそうきゃく)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿 (こうせんたい)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
後掃旋腿 (こうそうせんたい)	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

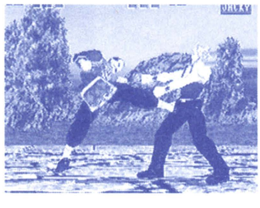
VIRTUA FIGHTER 2

COMMAND CLIP



アーケード版では最強とも噂される中国拳法の達人、ラウ。鋭い突きからの連続攻撃がブッチ強いが、特に攻撃の要になるのが、斜上掌（しゃじょうしょう）だ。この技は出し方にコツがあり、うまくなると素早く連続で出せるようになる。他に、いきなり下段に出る地掃腿（ちそうたい）も強力。とにかくこのキャラは使える技を多く持っている。

L A U　C H A N







斜上掌につながる技を把握し使いこなそう

そのすさまじい強力さはすでに明らかになっている斜上掌だが、実は、特定の単体技や連続技を出した後に、自動的に出る場合がある。これはその始動技がヒットしたかどうかに関係なく出せる。立ち状態でのKやPK、小ジャンプキックなどからも出せる。覚えておくと空中コンボ（連続技）を決めやすいだろう。　他のラウの注意点としては、小ジャンプキックの飛刺腿（ひしたい）を斜め前ジャンプ時に出そうとすると、騰空虎旋脚（とうくう-こせんきゃく）になってしまうが（CPUがそちらの技を優先してしまう）、この場合は小ジャンプが始まったらKを押すようにする。しかしこのやり方だとジャンプから攻撃判定が出るまで遅いので、先に攻撃されてしまうかも。考えどころだ。

L A U　P E R F E C T　A R C A D E　C O M M A N D

■固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	7上	7中	7下
連拳腿（れんけんたい）	P20K	上段	30	14-4	38		●			●		
連掌（れんしょう）	P20P	上段	12	8-2	15	●				●		
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	P20P24K	上段	30	14-4	24		●			●		
雷撃掌（らいげきしょう）	P20P24P	上段	14	10-2	18	●				●		
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	P20P24P29K	上段	50	17-7	40							
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	P20P24P29(↙or↓or↘)K	下段	40	18-5	43							
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	P20P24P29(↖or←)K	空中	20	10-3	34							
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	P(ヒット後)K+G	上段	20-40	18-4	34							
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	P(ヒット後)(↙or↓or↘)K+G	下段	20-40	22-4	34							
斜下掌（しゃかしょう）	↘P	中段	15	13-3 (近) 17-3 (遠)	22 20	●				●		
連掌（れんしょう）	↘P37P	上段	12	10-2	14	●				●		
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	↘P37P25K	上段	30	14-2	26		●			●		
連環掌（れんかんしょう）	↘P37P25P	上段	14	10-2	18	●				●		
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	↘P37P25P23K	上段	50	17-7	40							
連掌転身掃腿（れんしょうてんしんそうたい）	↘P37P25P23(↙or↓or↘)K	下段	40	18-5	43							
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	↘P37P25P29(↖or←)K	空中	20	10-3	34							
斜上掌（しゃじょうしょう）	([illegible])↘P	中段	20	13-3	22	●				●		
肘撃（ちゅうげき）	→6P	中段	19	11-2	21			●			●	
側中脚（そくちゅうきゃく）	→K	中段	19	15-2	15		●				●	
騰登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	([illegible])K	中段	40	14-4	30		●			●		
旋風牙（せんぷうが）	K+G	上段	30-50	24-6	24							
燕旋蹴（えんせんしゅう）	(↙or↓or↘)K+G	下段	20-35	24-6	32							
虎脚背転（こきゃくはいてん）	↖K	空中	40	20-2	34							
地掃腿（ちそうたい）	(→↓K)16	下段	30	21-3	30							●
順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）	(↘↘P)28	中段	20	23-4	18	●				●		
翻身肘撃（はんしんちゅうげき）	↙6P43	上段	14	19-3	22	●				●		
追い打ち攻撃												
踏襲撃（とうしゅうげき）	↘6K	ダウン	15	21-8	51							
投げ技												
肩車頭落（けんしゃとうらく）	P+G	上段	40		109							
転身巴翻掌（てんしんはいんしょう）	(←→P)20	上段	60		164							
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	←10P	上段	50		98							
柳手掛塔（りゅうしゅかとう）	(←↓P+G)16	上段	10		59,93							

■基本技

基本技				ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	7上	7中	7下
冲拳（ちゅうけん）	P		上段	12	9-2	10	●				●		
掃冲拳（そうちゅうけん）	(↙or↓)P		下段	10	10-2	8							●
括面腿（かつめんたい）	K	斜上掌	上段	30	12-4	22		●			●		
旋裁腿（せんさいたい）	(↙or↓)K		下段	10	14-2	22							●
旋中腿（せんちゅうたい）	↘K	ガードハーフ	中段	23	14-3	25				●		●	
小ジャンプ攻撃													
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	P(同時)		空中	30	24-7	16							
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	P(上昇中)		空中	30	51-4	20							
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	K(同時)	斜上掌	空中	20	27-2	16		●					
飛刺腿（ひしたい）	K(上昇中)	斜上掌	空中	30	35-2	21		●					
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	↗K	斜上掌	空中	30	24-3	25							
空虎脚（くうこきゃく）	↗K+G	斜上掌	空中	32	17-4	24							
転身掃腿（てんしんそうたい）	K(下降中)	ダウン、斜上掌	下段	20	54-3	28							
大ジャンプ攻撃													
騰落双捶掌（とうらくそうすいしょう）	(↗or→or↘)P(上昇中)		空中	30	83-2	43							
飛蹴腿（ひしゅうたい）	K(同時)		空中	30	17-5	68							
騰空双腿（とうくうそうたい）	(↗or→or↘)K(上昇中)		空中	40	77-7	53							
騰空端脚（とうくうたんきゃく）	K(上昇中)		空中	30	10-4								
騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	K(下降中)	斜上掌	空中	30	77-4	10							
虎脚背翔（こきゃくはいしょう）	(↖or←or↙)K(上昇中)		空中	40	81-4	43							
背後攻撃													
背冲拳（はいちゅうけん）	P		上段	12	12-2	18	●				●		
背連拍掌（はいれんはくしょう）	↓6P		下段	14+14	15-4,18-2	15							
背冲拳（しゃがみ）	(↙or↓or↘)P		上段	12	14-5	21							
背冲腿（はいちゅうたい）	K	斜上掌	上段	36	12-2	30		●			●		
座架踏腿（ざかとうたい）	↓6K		下段	36	21-8	18							
背冲腿（しゃがみ）	(↙or↓or↘)K		上段	36	15-3	36		●			●		
ダウン攻撃													
虎爪雷蹴（こそうらいしゅう）	↑P		ダウン	30	47-7	60							
虎爪雷蹴（失敗）	↑P				47-7	23							
虎爪連蹴（こそうれんしゅう）	↑P		ダウン	25	52-6								
虎爪連蹴（2発目）	↑P		ダウン	15	109-6	59							
虎爪連蹴（失敗）	↑P				109-6	29							

■状態による技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	KKK…	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
背旋腿（はいせんたい）	KKK…	中段	20	28-6	26	MN_RUF_401
後掃脚（こうそうきゃく）	↓KKK…	下段	20	29-7	26	MN_RUF_452
敵頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	KKK…	中段	20	34-4	20	MN_DW_KI_01
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	32-6	20	MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿（こうしゅうたい）	KKK…	中段	20	34-4	22	MN_RUF_381
地掃旋腿（ちそうせんたい）	↓KKK	下段	20	29-6	35	MN_RUF_331
横転起きあがり攻撃	GGG… 横転＝ガードボタンを連打する					
敵足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	KKK…	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	KKK…	中段	20	24-12	24	MN_RUF_551(541)_02
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	KKK…	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
後蹴腿（こうしゅうたい）	KKK…	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_571(561)_02
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃	前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れ					
敵足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	KKK…	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
双起脚（そうききゃく）	KKK…	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
双起掃脚（そうきそうきゃく）	↓KKK…	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
双起脚（そうききゃく）	KKK…	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
双起掃脚（そうきそうきゃく）	↓KKK…	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
後旋腿（こうせんたい）	KKK…	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓KKK…	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

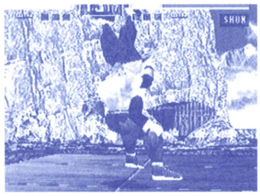
VIRTUA FIGHTER 2

COMMAND CLIP



W O L F H A W K F I E L D







豪快な投げ技が魅力のウルフ（そしてジェフリーも）は、コマンド入力ということに関してはかなり技術を要するキャラだろう。パッドではちょっとキツ～系の技もいくつか、ある。ウルフの代名詞でもあるジャイアントスイングが当然そうだし、ＳＳＤ（スタイナーズ・スクリュードライバー）も、レバーで入力するよりは難しいだろう。

それでも１より入力受け付けは優しいです。

案外Ｇ・スイング入力は簡単にマスターする人もいるかもしれないが、しゃがみダッシュＳＳＤはそうラクにはいかないだろう。しっかり斜め下を２回入れないと成功しないっす。また、「どうしてもこれが出せなくて…」という人もいるのではないだろうか、ロー・ドロップキック。→↓Ｋと、一見簡単そうだが、どうしてどうして適当にやっても全然出せない！　これは→と↓以外は入ってはいけないためだ。ラウの地掃腿（アーケードの技資料によると、完璧に同じコマンド）などは超楽勝で出せる（ダッシュ後に↓＋Ｋでも出てしまう）のに、どーゆーこと？　自分なりにコツをつかむしかなさそうだ。この技が対戦中に自然に出せるだけで、あたかもウルフマスターか何かのような印象を受けるのは事実だ。

W O L F P E R F E C T A R C A D E C O M M A N D

■固有技

固有技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14	9-3	14	●				●
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ　ガード外し、やられ上	中段	28	18-4	26	●				●
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上段	20	12-4	24	●				
ソニックアッパー（近）	⇘Ⓟ　ガード外し、やられ上	中段	22	15-3	22	●				●
ソニックアッパー（遠）	⇘Ⓟ　ガード外し、やられ上	中段	28	18-4	26	●				●
バーティカルアッパー	(溜)⇘Ⓟ　やられ上	中段	22	13-3	22	●				●
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20	14-3	24					
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ　やられ上	中段	30	15-2	29					
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	20-3	32	●				●
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30	13-4	25	●				
リバーススレッジハンマー	(溜)⇨Ⓟ	中段	30	12-5	38					
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36	20-5	35					
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30	19-4	22					
フライングニールキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30	23-6	47					
フロントロールキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空中	30	30-5	29					
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$　ダウン	下段	20	16-5	44					
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ　ガードハーフ、ダウン	強上段	40	24-8	38					
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$　ダウン、ダメージ変化	中段	20-70	19-11	32					
追い打ち攻撃										
エルボードロップ	⇘$_{6}$Ⓟ	ダウン	20	27-4	49					
投げ技										
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段	60		137D					
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80		176					
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85		169					
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50		178					
フランケンシュタイナー	⇗Ⓚ+Ⓖ	上段	60		118					
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇘⇘Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	上段	80		213					
ジャイアントスイング	(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)$_{26}$	上段	100		226					
ダブルアームスープレックス	⇙$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70		182					
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	下段	60		109					
タイガードライバー	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70		179					
返し技										
ドラゴンスクリュー	⇙$_{6}$Ⓟ		60		83					

■基本技

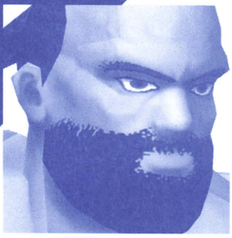
基本技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14	12-2	6	●				●		
ローハンマー	(⇙ or ⇩)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●
ハイキック	Ⓚ	上段	36	16-4	20		●			●		
ロースマッシュ	(⇙ or ⇩)Ⓚ	下段	17	16-3	25							●
フェイスリフトキック	⇘Ⓚ	中段	33	16-3	35				●		●	
小ジャンプ攻撃												
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	空中	30	43-4	26							
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20							
ドロップキック	⇗Ⓚ	空中	30	23-5	22D							
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	中段	30	39-7	21							
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	21							
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	中段	22	52-4	24							●
大ジャンプ攻撃												
ジャンピングラリアット	(⇗ or ⇨ or ⇘)Ⓟ(上昇中)	空中	30	83-2	43							
ライジングトー	Ⓚ(同時)	空中	36	17-5	74							
ミサイルキック	(⇗ or ⇨ or ⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	50	77-9	43D							
ハンマーキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4								
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10							
バックサイドキック	(⇖ or ⇦ or ⇙)Ⓚ	空中	40	81-4	43							
背後攻撃												
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●		
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30	14-4	19	●				●		
ローリングハンマー（しゃがみ）	(⇙ or ↓ or ⇘)Ⓟ	上段	12	14-5	21							
バックキック	Ⓚ	上段	30	16-2	24		●			●		
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	17-6	27							
バックキック（しゃがみ）	(⇙ or ↓ or ⇘)Ⓚ	上段	30	19-3	28		●			●		
ダウン攻撃												
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30	34-6	72D							
エルボー（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン		34-6	37D							
ハイエルボー	↑Ⓟ	ダウン	40	52-2	72D							
ハイエルボー（失敗）	↑Ⓟ	ダウン		52-2	36D							
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20	29-6	62							
サマーソルトドロップ（失敗）	⇧Ⓚ	ダウン		29-6	75							

■状態による技

状態による技名			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中段	20	34-8	16								MN_RISE_KI_02
ロークリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	32-8	18								MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ													
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中段	20	28-6	26								MN_RUF_401
スライディングキック	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	30-8	22								MN_RUF_391
敵頭方向、仰向け													
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中段	20	34-4	20								MN_DW_KI_01
ローバッククリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	32-6	20								MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中段	20	28-8	29								MN_RUF_381
ダブルヒールクリアー	↓ⓀⓀⓀ	下段	20	30-6	34								MN_RUF_321
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ…	横転＝ガードボタンを連打する											
敵足方向、仰向け													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中段	20	20-16	24								MN_AK_RUF_531(521)_02
ロークリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	15-10	15								MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中段	20	24-12	24								MN_RUF_551(541)_02
ロークリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	15-10	15								MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け													
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中段	20	25-13	22								MN_AK_RUF_511(501)_02
ローバッククリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	15-10	15								MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ													
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中段	20	22-15	23								MN_AK_RUF_571(561)_02
ローバッククリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	15-10	15								MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃		前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる											
敵足方向、仰向け													
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ…	中段	20	24-4	22								MN_DW_KOUTEN_KI_01
ロークリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	17-7	26								MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ													
ホースキック	ⓀⓀⓀ…	中段	20	17-5	33								MN_RUF_481_02
ローホースキック	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	17-4	32								MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け													
ホースキック	ⓀⓀⓀ…	中段	20	19-5	31								MN_RUF_481_02_00
ローホースキック	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	19-4	32								MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ													
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ…	中段	20	24-4	22								MN_DW_KOUTEN_KI_11
ローバッククリアー	↓ⓀⓀⓀ…	下段	20	17-7	26								MN_DW_KOUTEN_KI_12

VIRTUA FIGHTER 2

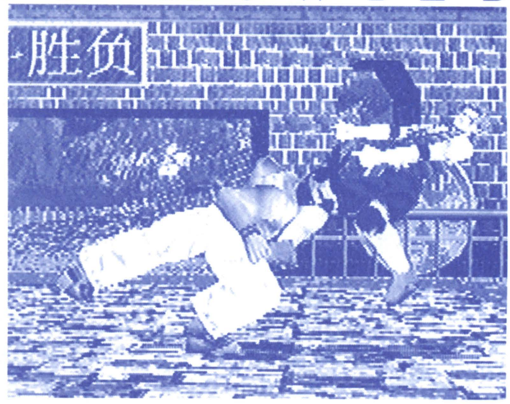
COMMAND CLIP



J E F F R Y McW I L D







ウルフ同様、投げ技がカンバンのキャラだけに、しっかりとコマンド入力を自分のモノにしておきたいところ。スプラッシュマウンテンの斜め入力さえ極められればまったく問題ナシ。また、ジェフリーには他にも入力の簡単な大技があるので、どうしてもスプラッシュが出せない、でもジェフが使いたい、という人はそちらに頼ればいいだろう。

ボタン複数同時押しの技が多いぞジェフ！

エルボーハンマーからエルボースタンプ、ダブルハンマーダウン、ヒールスタンプにストマッククラッシュと、打撃技からすでに方向キーを前後・斜めに素早く入れないと出せない技が豊富にある。これはけっこう辛いところ。得意技スプラッシュマウンテンも難しい。さすがにこのキャラはジョイスティックがないとキビしいっすか？　中でも難しいのが、ストマッククラッシュ。中段攻撃で、けっこう強力なのでいつでも出せるようにしたいところだが、斜め下から性格に前に入れるのは難しいぞ。ちなみにこれと類似した技にアキラの心意把（しんいは）がある。（このため？か、ストマッククラッシュはある地域では”チン意把”などと呼ばれさげすまれている。いや、冗談ですけど。

JEFFRY PERFECT ARCADE COMMAND

■固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14	9-3	14	●				●			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28	18-4	26	●				●			ガード外し、やられ上
スマッシュアッパー（近）	⇘Ⓟ	中段	22	15-3	22	●				●			ガード外し、やられ上
スマッシュアッパー（遠）	⇘Ⓟ	中段	28	18-4	26	●				●			ガード外し、やられ上
ダブルアッパー	⇘Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19	20-4	22	●				●			ガード外し、やられ上
バーティカルアッパー	([illegible])⇘Ⓟ	中段	22	13-3	22	●				●			やられ上
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	16-2	20			●			●		ガード外し
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19	12-2	26	●				●			ガード外し、やられ上
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24	18-4	24		●						ノーダウン
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19	24-6	30								ダウン
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35	15-2	29								やられ上
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	12-1	26			●			●		ガードハーフ
エルボーハンマー	⇨$_{6}$Ⓟ$_{38}$(⇦Ⓟ)$_{6}$	中段	30	28-4	28								
エルボースタンプ	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30	14-5	31								
ダブルハンマーダウン	(⇦⇘Ⓟ)$_{20}$	中段	30	18-3	44								
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40	26-5	23				●		●		
ヒールアタック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	中段	36	19-4	29								
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40	28-6	13								
ストマッククラッシュ	(⇙⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	中段	40	19-6	35								
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30	14-3	19	●							
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30	26-10	210								
追い打ち攻撃													
ストンピング	⇘$_{6}$Ⓚ	ダウン	20	26-4	39								
投げ技													
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60		1630								
バックブリーカー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100		199								
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50		158								
ボディーリフト	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60		252								
フロントバックブリーカー	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)$_{28}$	上段	70		159								
ヘッドバット	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	20		86								
ダブルヘッドバット	$_{26}$(⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ)	上段	20		97								
トリプルヘッドバット	$_{33}$(⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ)	上段	40		69								
スプラッシュマウンテン	(⇘⇘Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	上段	80		248								
トゥキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{6}$Ⓚ$_{44}$(⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$		100		248								
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50		198								
パワーボム	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	[illegible]		158								
マシンガンニーリフト	(⇩⇨Ⓚ)$_{16}$	下段			130								

■基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14	12-2	6	●				●		
ローナックル	(⇙or⇩)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●
アッパーキック	Ⓚ	上段	36	16-4	20		●			●		
バーティカルキック	(⇙or⬇)Ⓚ	下段	17	16-3	25							●
サイドキック	⇘Ⓚ	中段	33	16-3	35				●		●	
小ジャンプ攻撃												
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30	43-4	26							
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20							
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30	39-7	21							
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	21							
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22	52-4	24		●					
大ジャンプ攻撃												
ジャンプハンマー	Ⓟ(上昇中)	空中	30	89-2	28							
ライジングサンハンマー	(⇗or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	空中	30	83-2	43							
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空中	36	17-5	74							
ジャンピングフットスタンプ	(⇗or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	50	77-9	43D							
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4								
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10							
リアキック	(⇖or⇦or⇙)Ⓚ(上昇中)	空中	48	81-4	43							
背後攻撃						●				●		
スピンナックル	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●		
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30	15-5	23							
スピンナックル（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓟ	上段	12	14-5	21		●			●		
バックキック	Ⓚ	上段	36	16-2	24							
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36	16-7	41		●			●		
バックキック（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ	上段	30	19-3	28							
ダウン攻撃												
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30	35-6	78							
フライングボディプレス（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン		35-6	66							
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン	40	60-4	77							
ライデンドロップ（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン		60-4	64D							

■状態による技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	28-6	26	MN_RUF_401
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	30-8	22	MN_RUF_391
敵頭方向、仰向け						
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-4	20	MN_DW_KI_01
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-6	20	MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ……	中段	30	33-6	21	MN_RUF_371
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30	33-4	23	MN_RUF_361
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ……	横転＝ガードボタンを連打する				
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-12	24	MN_RUF_551(541)_02
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_571(561)_02
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃		前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる				
敵足方向、仰向け						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

VIRTUA FIGHTER 2
COMMAND CLIP



K A G E - M A R U







身のこなしが異常に速い分１ステップが長いので、相手に接近するのが他キャラよりも容易なカゲ。肘と中段キックが戦法の中心になってくるが、両方とも入力が簡単なのでたやすく出せる。相手の起き上がり蹴りをギリギリですかして攻撃しやすい。基本的に強い技が簡単に出せる（だから強いんだ）が、強いて言えば出しにくいのは”地走り”か。

下段キックと旋蹴りだけのカゲって…

カゲの持ち技の中でも異彩を放つのが、数種類あるチョップ技の数々。上の写真では左上「落閃刃（返し）」・左下「風閃刃（返し）」・右「裏閃刃（返し）」だ。この３つ、カゲを使わない人は一見して同じように見えるだろうが、少しだけ違う。中でも一番使えるのが落閃刃だ。１発目が中段攻撃で、出が速いから。しゃがみからしか出せないが、しゃがみダッシュ入力を応用すれば、立ったまま出せるので実戦での使用にも耐える。ちなみにその後流影脚で追い打ち可能。風閃刃は上段→中段、裏閃刃は中段→上段だが、１発目の出が遅く止められやすい。なお、これらは使いづらくマニアックな技なので、ムリして使う必要はまったくない。カゲの技をすべて使いこなしたいという人にオススメするのみだ。

K A G E　P E R F E C T　A R C A D E　C O M M A N D

■固有技

固有技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
捌重ね（はがさね）	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
烈掌（れっしょう）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10	7-2	13	●				●			
烈掌脚（れっしょうきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30	14-2	28		●			●			
散弾撃（さんだんげき）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	12	9-2	18	●				●			
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{28}$Ⓚ	中段	30	16-4	32				●		●		ガードハーフ
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{22}$(↖or←)Ⓚ	空中	20	10-3	34								ダウン
肘打ち（ひじうち）	→$_{6}$Ⓟ	中段	19	11-2	21			●			●		ガードハーフ
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	(溜)→$_{6}$Ⓚ	空中	38	14-6	36								やられ上
旋蹴り（つむじげり）	(↙or↓or↘)Ⓚ+Ⓖ	空中	35	14-4	28		●						
旋風蹴り（せんぷうげり）	↖Ⓚ	空中	40	20-2	34								
水車蹴り（すいしゃげり）	↖Ⓚ+Ⓖ	中段	50	10-4	58								ダウン、ガードハーフ
流影脚（りゅうえいきゃく）	→$_{16}$→$_{6}$Ⓚ	下段	20-30	26-7	(50)								ダウン、ダメージ変化、追い打ち
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	→$_{16}$→$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	20-20	30								
幻葉（げんよう）	←$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	上段	30	22-3	76								
地走り（ちばしり）	(←↙↓Ⓚ)$_{20}$	下段	19	19-6	21							●	ダウン
葉牙龍（はがりゅう）	→$_{16}$→$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	空中	30	25-14	47								
落閃刃（らくせんじん）	(溜)→$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	15-4	46								
落閃刃返し（らくせんじんかえし）	(溜)→$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{8}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	12-3	26								ダウン
裏閃刃（りせんじん）	(←→Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	中段	16	18-5	24								
裏閃刃返し（りせんじんかえし）	(←→Ⓟ+Ⓚ)$_{20 \cdot 12}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	13-4	25								ダウン
風閃刃（ふうせんじん）	↓$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	16	23-3	32	●				●			
風閃刃返し（ふうせんじんかえし）	↓$_{6}$Ⓟ+Ⓚ$_{21}$Ⓟ+Ⓚ	中段	16	6-3	19					●			
側弾（そくだん）	↙$_{6}$Ⓟ	上段	14	12-2	25	●				●			
回転地擦り脚（かいてんじずりきゃく）	(←↙↓↘→Ⓚ)$_{12}$	下段	20-35	28-2	16								ダウン、ダメージ変化
後天地擦り脚（こうてんじずりきゃく）	(→↘↓↙←Ⓚ)$_{12}$	下段	20-35	30-2	40								ダウン、ダメージ変化
前転	(←↙↓↘→)$_{12}$ 27				30								
後転	(→↘↓↙←)$_{12}$ 27				45								
更に前転	(←↙↓↘→Ⓟ)$_{26}$ 25				49								
更に後転	(→↘↓↙←Ⓟ)$_{26}$ 30				43								
更に回転地擦り脚	(←↙↓↘→Ⓚ)$_{26}$	下段	20-35	54-2	48								ダウン、ダメージ変化
更に後天地擦り脚	(→↘↓↙←Ⓚ)$_{26}$	下段	20-35	59-2	40								ダウン、ダメージ変化
更に雷龍飛翔脚	(←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	下段	40	19-10	40								
針鼠弾（しんそだん）	(←↙↓↘→Ⓟ)$_{26}$ 26	下段	15	1-9	84								ダウン
追い打ち攻撃					33								
踵落とし（かかとおとし）	↘$_{6}$Ⓚ	ダウン	15	28-5									
投げ技					39								
太刀（たいとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段	50										
葉裏霞（はうらがすみ）	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50		28								
弧延落（こえんらく）	←$_{6}$Ⓟ	上段	40										
刀霞（かたながすみ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50		83								
影霞（かげがすみ）	(←→Ⓟ)$_{20}$	上段	50		90								
返し技					98								
小手返し（こてがえし）	↓$_{6}$Ⓟ		50										

■基本技

基本技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
弾拳（だんけん）	Ⓟ	上段	10	8-2	10	●				●			
地擦り弾（じずりだん）	(↙or↓or↘)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
突き返し蹴り（つきかえしげり）	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
擦り蹴り（すりげり）	(↙or↓)Ⓚ	下段	14	16-3	24							●	
中蹴り（なかげり）	↘Ⓚ	中段	22	14-3	24				●		●		ガードハーフ
小ジャンプ攻撃													
手刀（しゅとう）	Ⓟ(同時)	空中	30	43-6	22								
飛び正拳（とびせいけん）	Ⓟ(上昇中)	下段	24	48-6	30								
飛び前蹴り（とびまえげり）	Ⓚ(同時)	空中	20	10-4	29								ダウン
突き踵蹴り（つきかかとげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	20	34-2	12		●						
地旋（じつむじ）	Ⓚ(下降中)	下段	20	52-4	39								ダウン
大ジャンプ攻撃													
落葉（らくよう）	(↗or→or↘)Ⓟ(上昇中)	空中	30	97-2	43								
飛翔蹴り（ひしょうげり）	Ⓚ(同時)	空中	30	19-4	88								
空巴弾（くうはだん）	(↗or→or↘)Ⓚ(上昇中)	空中	40	93-7	53								
丸太蹴り（まるたげり）	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	Ⓚ(下降中)	空中	30	93-4	10								
回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり）	(↖or←or↙)Ⓚ(上昇中)	空中	40	95-4	43								
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	↗Ⓚ(遠距離)	空中	30	91-6	45								
振り向き攻撃													
落刃返り（らくじんがえり）	←$_{16}$←$_{6}$Ⓟ	上段	14	13-3	14	●							
陽刃返り（ようじんがえり）	←$_{16}$←$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	14	14-3	13								
裏旋蹴り（うらつむじげり）	←$_{16}$←$_{6}$Ⓚ	上段	30	15-3	17		●						
龍尾閃（りゅうびせん）	←$_{16}$←$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	下段	12	18-4	18								ダウン
背後攻撃													
裏葉（うらは）	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
裏連弾（うられんだん）	↓$_{6}$Ⓟ	下段	14+14	12-2,19-3	22					●			
裏葉（しゃがみ）	(↙or↓or↘)Ⓟ	上段	12	15-3	22	●				●			
逆蹴り（ぎゃくげり）	Ⓚ	上段	30	16-2	24		●			●			
半月蹴り（はんげつげり）	↓$_{6}$Ⓚ	下段	30	13-4	36								
逆蹴り（しゃがみ）	(↙or↓or↘)Ⓚ	上段	30	19-3	28		●			●			
背龍爪（はいりゅうそう）	↑Ⓚ	中段	30	31-7	32								
ダウン攻撃													
飛延弾（ひえんだん）	↑Ⓟ(近距離)	ダウン	30	50-9	59								
飛延弾（失敗）	↑Ⓟ(近距離)			50-9	59D								
飛鳥（あすか）	↑Ⓟ(中距離)	ダウン	40	58-2	80								
飛鳥（失敗）	↑Ⓟ(中距離)			58-2	25								
飛翔撃（ひしょうげき）	↑Ⓟ(遠距離)	ダウン	30	57-4	73								
飛翔撃（失敗）	↑Ⓟ(遠距離)			57-4	68								

■状態による技

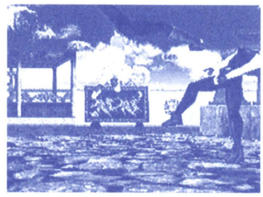
状態による技名			ダメージ	発生・硬直	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
竜巻擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ……	中段	20	29-8	43	MN_RUF_441
裏葉擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	25-11	24	MN_RUF_411
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-4	20	MN_DW_KI_01
裏竜巻擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-6	20	MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
風車蹴り	ⓀⓀⓀ……	中段	20	30-4	26	MN_RUF_341
裏葉擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ	下段	20	29-6	35	MN_RUF_331
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ……	横転＝ガードボタンを連打する				
敵足方向、仰向け						
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ……	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
竜巻擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-12	24	MN_RUF_551(541)_02
裏竜巻擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
葉断脚	ⓀⓀⓀ……	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
裏葉擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
葉断脚	ⓀⓀⓀ……	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_571(561)_02
裏葉擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃		前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる				
敵足方向、仰向け						
回転踵落とし	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-4	22	MN_DW_KOUTEN_KI_01
竜巻擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
龍舌蹴り	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
地擂り掃脚	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
龍舌蹴り	ⓀⓀⓀ……	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
地擂り掃脚	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
回転踵落とし	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-4	22	MN_DW_KOUTEN_KI_11
竜巻擂り蹴り	↓ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

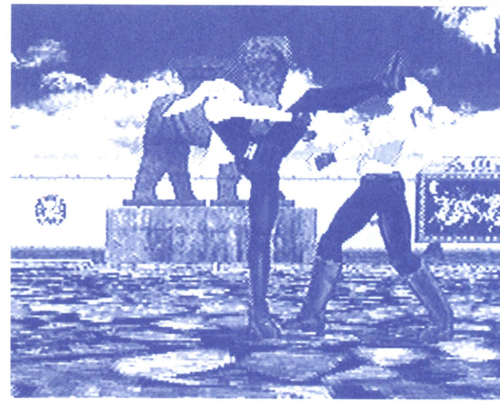
VIRTUA FIGHTER 2 COMMAND CLIP



S A R A H　B R Y A N T







パッドだからといってつらいところはほとんどなさげなサラ。難しいコマンドを要する技は少なく、パッドが苦手な人にもいいだろう（要するに技の多彩さよりも駆け引き優先のキャラなのか？）。ちょっと引っかかるのはサマーソルトキックの入力？斜めの入力があやふや（パッドだし）気味なのがネックか。意外に苦手な人が多かったりする。

「2.1」より「2」の方がちょっと強いぞサラ！

技表をよく読んでみてもらうとわかるが、レバーの入れ方で技の性質が性質が変化するらしい。フラッシュピストンパンチの3発目のPの寸前にレバーを後ろに入れておくと、ただのPPPより硬化時間は伸びるものの、次にKを押すだけで（レバーは離しちゃってても）サマーソルトキックが出せる。実はコンボサマーのサマソはレバーを後ろに入れるだけでも出せるのだ。　ジャックナイフキックからのサイド（↓K・K）は、かなりディレイをかけることができるので、できるだけタイミングをずらしてサイドを出すようにすれば、反応の鋭い人ほど突っ込んできてくれるだろう。コンボ（背後攻撃からのも含む）のディレイ（遅らせる）のかけ方一つでサラの性能は格段にアップするんではないだろうか。

S A R A H　P E R F E C T　A R C A D E　C O M M A N D

■固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
パンチハイキック	Ⓟ19Ⓚ	上段	30	12-3	23		●			●			
パンチサイドキック	Ⓟ19⇩Ⓚ	中段	19	12-3	21				●		●		
ジャブ、ストレート	Ⓟ19Ⓟ	上段	10	9-2	11	●				●			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ19Ⓟ21Ⓚ	上段	30	14-2	28		●			●			
フラッシュピストンパンチ（A）	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ	上段	10	11-2	14	●				●			
フラッシュピストンパンチ（B）	Ⓟ19Ⓟ21(⬁or⇦)Ⓟ	上段	10	9-2	16	●				●			
フラッシュピストンパンチ（C）	Ⓟ19Ⓟ21⇧Ⓟ	上段	10	8-2	12	●				●			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ26Ⓚ	空中	40	14-6	40								やられ上
コンボ・サマーソルト	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ26(⬁or⇦)Ⓚ	中段	30	10-4	46								ガードハーフ
コンボ・サマーソルト（B）	Ⓟ19Ⓟ21(⬁or⇦)Ⓟ26Ⓚ	中段	30	10-4	(48)								ガードハーフ
コンボ・ライジングキック	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ26⇧Ⓚ	空中	30	15-5	46								やられ上
コンボ・ライジングキック（C）	Ⓟ19Ⓟ21⇧Ⓟ21Ⓚ	空中	30	15-5	(48)								やられ上
ライジングエルボー	⇨6Ⓟ	中段	15	11-2	50			●			●		ガードハーフ
ダブルジョイントバット	⇨6Ⓟ31Ⓚ	中段	25	14-4	50								ダウン、やられ上
ニーキック	⇨6Ⓚ	中段	30	15-2	19								やられ上
ダブルステップニー	⇨6Ⓚ16⬂Ⓚ	空中	40	50-6	28								やられ上
ライジングニー	(§)⇨6Ⓚ	空中	40	14-6	29								やられ上
ダッシュニー	⇨16⇨6Ⓚ	中段	30	13-5	52								
ジャックナイフキック	⇩6Ⓚ	中段	30	13-3	40		●			●			
ジャックナイフキックサイド	⇩6Ⓚ23Ⓚ	中段	20	18-3	36				●		●		ダウン
イリュージョンキック	⬂Ⓚ24Ⓚ	上段	20	10-2	30								
ミラージュキック	⬂Ⓚ24Ⓚ21Ⓚ	上段	21	18-2	31								ダウン
ダブルキック	⇦6Ⓚ	上段	20+30	13-1,13-1	36		●			●			
スピンターンキック	(§)⇦6Ⓚ	上段	20	12-3	32		●			●			
ダブルスピンキック	(§)⇦6Ⓚ19Ⓚ	上段	20	19-3	29		●			●			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20-30	22-2	24								ダメージ変化
サイドフックキック	⬀Ⓚ+Ⓖ	中段	20	15-3	18		●			●			ダウン
レッグスライサー	(⇩or⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	20	18-2	26							●	
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	中段	50	10-4	22								ダウン、ガードハーフ
スナップバックナックル	(§)⬂Ⓟ	上段	12	12-4	36	●				●			
ハイキック・ストレート	Ⓚ15Ⓟ	上段	8	22-2	42	●				●			
スクエースマッシュ	⬀6Ⓟ	上段	14	21-2	(48)	●				●			
追い打ち攻撃					14								
サッカーボールキック	⬂6Ⓚ	ダウン	15	18-3	12								
投げ技					19								
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50										
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60		48								
ネックブリーカードロップ	⇨16⇨6Ⓟ	上段	40										
					112								
					910								

■基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10	8-2	10	●				●			
スクワット・ストレート	(⬋or⇩or⬊)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
ローキック	(⬃or⬇)Ⓚ	下段	10	16-2	22							●	
ミドルキック	⬂Ⓚ	中段	19	12-3	38				●		●		ガードハーフ
小ジャンプ攻撃													
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30	45-6	24								
ステップストレート	Ⓟ(下降中)	空中	30	51-4	20								
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25	20-3	19						●		ダウン
ステップラウンドキック	⬀Ⓚ	空中	25	28-2	23						●		ダウン
トルネードキック	⬀Ⓚ+Ⓖ	上段	20-50	28-4	28								ダウン、ダメージ変化
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	12								
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	50-4	18								
大ジャンプ攻撃													
ジャンピング・フックナックル	(⬀or⇨or⬂)Ⓟ(上昇中)	空中	20	83-2	43								
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30	17-5	68								
ドラゴンキック	(⬀or⇨or⬂)Ⓚ(上昇中)	空中	40	79-5	43								
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10								
ジャンプ・オーバー・キック	(⬁or⇦or⬃)Ⓚ(上昇中)	空中	40	81-4	43								
振り向き攻撃													
バックナックル・ターン	⇦16⇦6Ⓟ	上段	14	13-3	14	●							
バックスピンキック・ターン	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	19-3	27		●			●			
背後攻撃													
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	9-3	31	●				●			ダウン
ターン・ローストレート	⇩6Ⓟ	下段	14	13-3	22							●	
ターン・ナックル（しゃがみ）	(⬃or⬇or⬂)Ⓟ	上段	20	14-2	34	●				●			ダウン
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	12-2	30		●			●			
ターン・バックスピンキック	⇦6Ⓚ	上段	36	16-3	21		●						
ターン・ライジングキック	⬃Ⓚ	上段	36	19-4	33		●			●			
ターン・ロースピンキック	⇩6Ⓚ	下段	36	14-7	19								
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ	下段	36	14-8	25								
ダウン攻撃													
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30	33-5	70								
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ			33-5	44								
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40	49-5	70								
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ			49-5	44								

■状態による技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	27-7	26	MN_RUF_421
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	29-7	26	MN_RUF_452
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-6	26	MN_RISE_KI_04
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	34-6	26	MN_RISE_KI_04
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	28-8	29	MN_RUF_351
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	33-6	21	MN_RUF_312
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ……	横転＝ガードボタンを連打する				
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-12	24	MN_RUF_551(541)_02
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
ローバックスピンキック	⬊ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_571(561)_02
ローバックスピンキック	⬊ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃		前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる				
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

VIRTUA FIGHTER 2 COMMAND CLIP



JACKY BRYANT







極めて威力のあるサマーソルトキック、こいつさえ一発決めればその試合はもらったも同然。中段攻撃なので、スラントバックナックルなどで相手をしゃがませておいてシャコッといくとか、下段キックで相手を誘っておいてシャコッとかいうだましがグーだ。回転系の技をバキバキ使うとカッコよさ倍増だ。振り返り攻撃からの背後攻撃は実に多彩だぞ。

サマーソルト１つにすべてを賭ける

ジャッキー使いとしてぜひ押さえておいていただきたいのが、サマーソルト系コンボもそうなんだけど、振り返りと背後攻撃の使い方。知っての通りＶＦ２になって、一部のキャラは自分から相手に背中を見せることができるようになった。ただ、振り返り攻撃は基本的に上段（カゲの龍尾閃は下段）なので、ただ出してもすぐにしゃがみＰなどで止められてしまう。だから相手をしゃがみＰや下段キックで固めてから出すようにしよう（相手のダウン中とか）。振り返ったらすぐに背後攻撃。ジャッキーの技で有効なのは下段のターン・ロースピンキックや中段のターン・ローリングフックなどだが、ただのＰＫでも、Ｋが中段の”パンチサイドキック”なら強いぞ。背後Ｐからそのままコンボエルボースピンキックも出せる。練習してみよう。

JACKY PERFECT ARCADE COMMAND

■固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化
ジャブ、ストレート	Ⓟ20Ⓟ	上段	12	8-2	16
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ20Ⓟ25Ⓟ	上段	14	11-2	15
パンチサイドキック（近）	Ⓟ20Ⓚ	中段	19	12-3	21
パンチスピンキック	Ⓟ20Ⓚ	上段	30	18-4	18
パンチロースピンキック	Ⓟ20⇩Ⓚ	下段	20-40	22-4	34
パンチハイキック	➡Ⓟ20Ⓚ	上段	30	12-4	22
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ20Ⓟ25Ⓚ	上段	30	14-2	28
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ20Ⓟ25⇦Ⓟ	上段	22	14-4	28
コンボエルボー	Ⓟ20Ⓟ25(⇨Ⓟ)6	中段	19	11-2	21
コンボエルボースピンキック	Ⓟ20Ⓟ25(⇨Ⓟ)6-33Ⓚ	上段	30	14-4	30
ライジングエルボー	⇨6Ⓟ	中段	19	11-2	21
エルボースピンキック	⇨6Ⓟ33Ⓚ	上段	30	14-4	30
ニーキック	⇨6Ⓚ	中段	30	15-2	29
スマッシュフック	⇘9Ⓟ	上段	14	11-3	16
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22	14-4	14
ダブルスピンナックル	⇦Ⓟ31Ⓟ	上段	30	14-4	22
スピニング・スラントバックナックル	⇦Ⓟ31⇙Ⓟ	下段	22	15-3	25
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ31Ⓚ	上段	30-50	25-3	32
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ31⇩Ⓚ	下段	20-35	25-3	36
スラントバックナックル	(🧍)⇙Ⓟ	下段	22	15-3	22
スラントロースピンキック	(🧍)⇙Ⓟ39Ⓚ	下段	20-35	29-3	36
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30	14-4 / 18-3	32 / 29
ダブルスピニングキック	Ⓚ37Ⓚ	中段	30	20-2	34
トーキック	⇩6Ⓚ	中段	24	18-4	24
サイドフックキック	⇦6Ⓚ	中段	20	17-3	20
ダッシュハンマーキック	⇨16⇨6Ⓚ	中段	30	12-4	30
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50	24-6	24
スピニングキック・ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ29(⇙or⇩or⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	18-4	40
ミドルスピンキック	(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)20	中段	36	16-3	41(125
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	9-3	26
ライトニングキック2	16Ⓚ	中段	8	14-3	24
ライトニングキック3	22Ⓚ	中段	8	12-3	25
ライトニングキック4	20Ⓚ	上段	10	15-3	27
ライトニングキック5	23Ⓚ	上段	30	16-4	31(106
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中段	60	10-4	50(44
レッグスライサー	(⇙or⇩or⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	20	18-2	36
スゥエーフック	Ⓖ10Ⓟ	上段	14	12-2	16
追い打ち攻撃					
サッカーボールキック	⇘6Ⓚ	ダウン	15	18-3	48
投げ技					
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50		1530
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60		179
ネックブリーカードロップ	⇨16⇨6Ⓟ	上段	40		810
ニーストライク	(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)20	上段	10+50		65

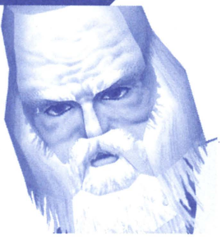
■基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12	10-2	9
スクァト・ストレート	(⬋or⇩or⬊)Ⓟ	下段	10	10-2	8
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30	12-4	22
ローキック	(⇙or⬇)Ⓚ	下段	10	16-2	22
ミドルキック	⇘Ⓚ	中段	25	14-3	29
小ジャンプ攻撃					
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30	45-6	24
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	21
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	52-4	24
大ジャンプ攻撃					
ジャンピング・フックナックル	(⇗or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	空中	30	83-2	43
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30	17-5	68
ドロップキック	(⇗or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	40	77-7	53
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4	
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10
ジャンプ・オーバー・キック	(⇖or⇦or⇙)Ⓚ(上昇中)	空中	40	81-4	43
振り向き攻撃					
サイドフック・ターン	⇦16⇦6Ⓟ	上段	14	13-3	14
スピニングキック・ターン	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	19-3	27
背後攻撃					
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	9-3	31
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12	22-2	11
ターン・ステップナックル	⇩6Ⓟ	中段	14	15-4	25
ターン・ナックル（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓟ	上段	20	14-2	34
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	14-3	42(85)
ターン・ロースピンキック	⇩6Ⓚ	下段	36	17-4	25
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ	下段	36	17-5	23
ダウン攻撃					
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30	33-5	70
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ			33-5	44
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40	49-2	70
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ			49-2	44

■状態による技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	28-6	26	MN_RUF_401
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	25-11	24	MN_RUF_411
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-6	26	MN_RISE_KI_04
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	34-6	26	MN_RISE_KI_04
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	28-8	29	MN_RUF_351
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	33-6	21	MN_RUF_312
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ…… 横転＝ガードボタンを連打する					
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-12	24	MN_RUF_551(541)_02
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
ローバックスピンキック	⬊ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_571(561)_02
ロースピンキック	⬊ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃	前、後転＝敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる					
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

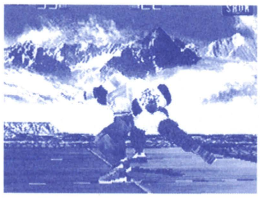
VIRTUA FIGHTER 2
COMMAND CLIP

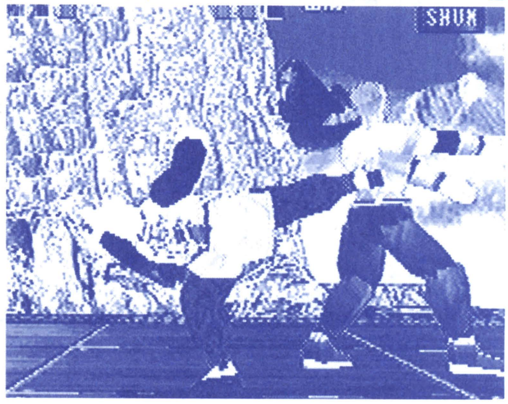


完全新キャラでも、ＰＫコンボや中段キックなどの基本技は当然ある。ただちょっと体の判定が従来のキャラとは異なる場合があるので、使いまくって特性を自分なりにつかむことが必要だ。特にじじいは判定の変化が激しい。例えば旋風掃腿。ガードした相手が中段キックや肘を出しても絶対当たらない。そのへんを利用しない手はないぞ。

S H U N D I







見た目ではどんな攻撃かわからない？

上の写真で紹介している技はどれも斜め入力が絡んできているが、まず左上の”挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）”は、いわゆる波◯拳コマンドというヤツ。ス◯IIにハマった人なら楽勝で出せる（例えパッドでも）だろうが、生粋のバーチャジャンキーにはたまに苦手な人もいたりする。この技は出が速く、相手を高く浮かす効果があるのでたまに狙いたいところ。左下の写真、斜め移動技”向側前避（こうそくぜんひ）”と右上の”背倒連旋脚（はいとうれんせんきゃく）”は、両方とも確実に斜め入力をする必要がある。特に向側前避は相手の回りをぐるぐる回って混乱させる「山手線スペシャル」という奇襲戦法に使えるため、常にスムーズに出す練習をしておくべきだろう。

SHUN PERFECT ARCADE COMMAND

■固有技

固有技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
撃転旋腿（げきてんせんたい）	Ⓟ23Ⓚ	上段	30	13-2	41								
連撃（れんげき）	Ⓟ23Ⓟ	上段	12	12-2	14	●				●			
叉手連環撃（さいしゅれんかんげき）	Ⓟ23Ⓟ27Ⓟ	中段	14	19-3	28	●				●			ダウン、ガードハーフ
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	(Ⓟ)⬂Ⓟ	中段	14	15-4	23	●				●			やられ上
月牙叉撃（げつがさいげき）	(Ⓟ)(⬂or⇨)Ⓟ	中段	30	16-3	27	●				●			やられ上
横掃撃（おうそうげき）	⇦Ⓟ	上段	24	15-4	21	●				●			
連献賢手（れんさいぱくしゅ）	⇨6Ⓟ	上段	10+14+8	9-2, 17-1, 29-5	29	●				●			
背旋肘（はいせんちゅう）	⬃Ⓟ	下段	22	22-3 / 19-3	24 / 27								
挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）	(⇩⬂⇨Ⓟ)20	中段	30	12-6	19	●				●			ダウン、ガードハーフ、やられ上
仰身踏腿（ぎょうしんとうたい）	⇦Ⓚ	中段	24	17-3	33D								
後蹴下腿（こうしゅうかたい）	⬃6Ⓚ	下段	10	16-4	28							●	
（後蹴下腿から寝る）	⬃6Ⓚ29Ⓖ												
後蹴連腿（こうしゅうれんたい）	⬃6Ⓚ29Ⓚ	上段	30	11-3	21	●				●			
（後蹴連腿から寝る）	⬃6Ⓚ29Ⓚ23Ⓖ												
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	⇨16⇨6Ⓚ	空中	35	17-3	32								
背倒連旋脚（はいとうれんせんきゃく）	(⬃⬃Ⓚ)28	上段	30+15	14-4, 27-4	13D								ダウン
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	Ⓟ+Ⓚ	中段	39	33-2	30								飲酒
単飛跳撃（たんぴちょうげき）	Ⓚ+Ⓖ	中段	35	16-5	28								
横双手（おうそうしゅ）	Ⓚ+Ⓖ20Ⓟ	上段	19	44-4	19								
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	30	25-7	38								ダウン、ダメージ変化、追い打ち
倒脚（とうきゃく）	⇩6Ⓚ+Ⓖ	中段	35	21-3	34								
翻身連尖脚（ほんしんれんせんきゃく）	⇦6Ⓚ+Ⓖ	空中	20	11-32	13								ダウン
座盤跌（ざばんてつ）	⇩16⇩				30								
蔡醒脚（さいせいきゃく）	(座盤跌から)Ⓚ	下段	24	16-4	36								
転倒立（てんとうりつ）	(⇨⬂⇩⬃⇦)12				42								
倒身連脚（とうしんれんきゃく）	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	11-24	20								
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	⇩6Ⓟ+Ⓚ	下段	10	20-6	29								ダウン、追い打ち
連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）	⇩6Ⓟ+Ⓚ25Ⓚ	下段	10	20-6	27								ダウン、追い打ち
連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）	⇩6Ⓟ+Ⓚ25Ⓚ25Ⓚ	下段	10	20-6	27								ダウン、追い打ち
後伸避払手（こうしんひふつしゅ）	⇦6Ⓖ19Ⓟ	上段	15	10-3	13								
向側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）	⬃10Ⓖ19Ⓟ	上段	20	9-4	17								
向側後避双手（こうそくこうひそうしゅ）	⬃10Ⓖ19Ⓟ+Ⓚ	上段	30	19-4	27								
投げ技													
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10 / 10+20		178								飲酒
倒腰裏肘（とうしゅうりちゅう）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20		99								
移動よけ													
後伸避（こうしんひ）	⇦6Ⓖ				28								
向側後避（こうそくこうひ）	⬃10Ⓖ				34								
向側前避（こうそくぜんひ）	⬂10Ⓖ				21								

■基本技

基本技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ(遠)	上段	10	9-2	13	●				●			
纏挑撃（てんちょうげき）	Ⓟ(近)	上段	10	8-2	11	●				●			
仰手挑撃（ぎょうしゅちょうげき）	➡Ⓟ	上段	10	9-2	13	●				●			
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩Ⓟ	下段	8	9-3	10							●	
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上段	30	14-4	24		●			●			ガードハーフ
仰穿腿（ぎょうせんたい）	(↙or⇩)Ⓚ	下段	10	15-3	30							●	
側端脚（そくたんきゃく）	⬂Ⓚ	中段	21	14-3	25				●		●		
小ジャンプ攻撃													
飛天崩撃（ひてんほうげき）	⬀Ⓟ	空中	30	24-3	37	●							
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	Ⓟ(同時)	空中	30	53-3	21D								
落歩挑撃（らくほちょうげき）	Ⓟ(上昇中)	空中	30	53-3	21								
旋子（せんし）	⬀Ⓚ	空中	35	32-3	44D								
龍尾脚（りゅうびきゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30	14-4	29								ダウン
鼓下腿（さいかたい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30	36-2	21								
地遁腿（じげんたい）	Ⓚ(下降中)	下段	20	46-7	32								
大ジャンプ攻撃													
双掌頭落撃（そうしょうとうらくげき）	(⬀or⇨or⬂)Ⓟ(上昇中)	空中	30	85-2	43								
登起脚（とうききゃく）	Ⓚ(同時)	空中	30	16-5	78								
双腿落襲（そうたいらくしゅう）	(⬀or⇨or⬂)Ⓚ(上昇中)	空中	40	78-9	53								
空飛端脚（くうひたんきゃく）	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
落飛踵腿（らくひしょうたい）	Ⓚ(下降中)	空中	30	78-4	13								
背双腿落襲（はいそうたいらくしゅう）	(⬁or⇦or⬃)Ⓚ(上昇中)	空中	40	83-4	43								
振り向き攻撃													
挑撃背転（ちょうげきはいてん）	⇦16⇦6Ⓟ	上段	12	14-4	22								
阿仙廻脚（あせんかいきゃく）	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	20-4	21								
背後攻撃													
背反掌（はいはんしょう）	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
背下反掌（はいかはんしょう）	⇩6Ⓟ	下段	14	16-3	31								
背反掌（しゃがみ）	(⬃or⬇or⬂)Ⓟ	上段	12	15-2	23	●				●			
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ	上段	30	15-3	32		●			●			
低踏脚（ていとうきゃく）	⇩6Ⓚ	下段	36	18-4	28								
背旋腿（しゃがみ）	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ	上段	36	15-3	32		●			●			
ダウン攻撃													
転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）	⇧Ⓟ	ダウン	30	33-5	68								
転宙落脚（失敗）	⇧Ⓟ			33-5	53								
転地肘撃（てんちちゅうげき）	⬆Ⓟ	ダウン	30	59-4	14D								

■状態による技

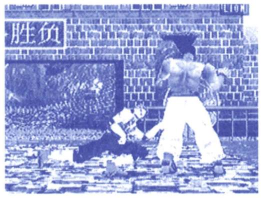
状態による技名			ダメージ	発生・硬直	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
金鮫剪（きんこうせん）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	24-5	41	MN_PAI_DFK_062
仰穿腿（ぎょうせんたい）	↙OR⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	34-5	26	MN_RISE_KI_00_SUI
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	↘ⓀⓀⓀ___ 一度起き上がってから技に移る	下段	20-30	25-7	48	MN_RISE_SY_SUI
敵足方向、うつ伏せ						
撲虎（ぼくこ）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	29-5	26	MN_TOU_431
背架踵脚（はいかしょうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	25-11	24	MN_RUF_411
敵頭方向、仰向け						
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	29-7	26	MN_DW_KI_01
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	32-6	20	MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	30	28-8	29	MN_RUF_351
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30	33-6	21	MN_RUF_312
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ___ 横転=ガードボタンを連打する					
敵足方向、仰向け						
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_S31(S21)_02
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	24-12	24	MN_RUF_S51(S41)_02
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_S11(S01)_02
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_S71(S61)_02
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃	前、後転=敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる					
敵足方向、仰向け						
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
翻身撲虎（はんしんぼくこ）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	24-7	46	MN_RUF_471_OKI_01
払地撲虎（ふくちぼくこ）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
翻身撲虎（はんしんぼくこ）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	19-5	31	MN_RUF_471_OKI_00
払地撲虎（ふくちぼくこ）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ___	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ___	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

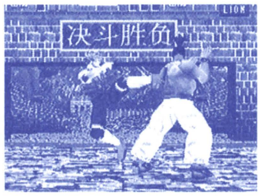
VIRTUA FIGHTER 2

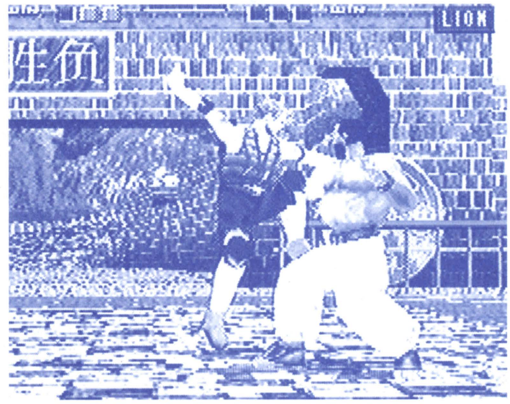
COMMAND CLIP



L I O N R A F A L E







中段攻撃もあるが、なんといっても下段攻撃が豊富なリオン。「姿勢が低いから…」という説もあるが。ＶＦ２の基本は上段ガードなので、いきなりの下段攻撃はけっこうよけづらいものがあるが、威力はあまりない。そのためチクチクと少しずつ体力を奪う戦法になってしまいがちだ。やりようによっては豪快に体力を奪える連続攻撃もあるんだけどね。

ゴリゴリのゴリ押しは厳しいぞ！

コマンド入力が難しいといえば、サターンＶＦ２アドバタイズのＣＧムービーでリオンが決めている貼身双勾手だろう。いわゆる逆フレ◯ムＰ＋Ｇというコマンドだが、足の組み方が悪いと入らない。難しいうえに条件が厳しいので、マニアックな技といえるだろう。中段キックでよろめいた敵に対して狙おう。左上の写真、騰撃連捶は使える技だが、立った状態からしか出せないのに注意。しゃがみＰから続けて出したいときなどは、一度→→入力をして強制的に立ち状態にしてから（しゃがみダッシュ入力と考え方としては逆！）出そう。振り返り攻撃などに関しては、背後攻撃の”登背穿掌（とうはいせんしょう）”が特殊。上段だが、当てると相手を引き寄せ、連続攻撃がつながる。不思議な技だ。

LION PERFECT ARCADE COMMAND

■固有技

固有技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	ア上	ア中	ア下	備考
連捶腿 (れんすいたい)	Ⓟ29Ⓚ	上段	30	11-3	42							
勾手連捶 (こうしゅれんすい)	Ⓟ29Ⓟ	上段	14	9-3	20							
連環穿掌 (れんかんせんしょう)	Ⓟ29Ⓟ23Ⓟ	上段	15	9-4	32	●			●			ダウン
穿陰掌 (せんいんしょう)	⇘Ⓟ	中段	10	11-5	19							
落撃掌 (らくげきしょう)	⇘Ⓟ12Ⓟ	上段	20	10-4	36							ダウン
掃勾手 (そうこうしゅ)	(N)⇘Ⓟ	下段	12	12-4	21							
連掃勾手 (れんそうこうしゅ)	(N)⇘Ⓟ15Ⓟ	下段	12	13-4	21							
盤肘 (ばんちゅう)	⇨6Ⓟ	中段	19	11-5	24			●		●		ガードハーフ
縦跳穿掌 (じゅうちょうせんしょう)	⇧Ⓟ	中段	30	12-4	33							
泰山双拘手 (たいざんそうこうしゅ)	⇦6Ⓟ	上段	30	26-4	21							
闘撃捶 (とうげきすい)	(N)⇙Ⓟ	下段	12	16-3	20	●			●			
闘撃連捶 (とうげきれんすい)	(N)⇙Ⓟ16Ⓟ	下段	8	5-3	13	●			●			
箭疾歩 (せんしっぽ)	⇨16⇨6Ⓟ	中段	40	28-6	20	●			●			
倫歩掃手 (とうほそうしゅ)	Ⓟ+Ⓖ	下段	15	15-5	20						●	
倫歩背掃手 (とうほはいそうしゅ)	(N)⇘Ⓟ+Ⓖ	下段	20	23-3	28						●	ダウン
双耳旋風 (そうじせんぷう)	⇨6Ⓟ+Ⓖ	上段	30	19-5	14							
拘首提膝 (こうしゅていしつ)	⇨6Ⓚ	中段	30	16-3	31							やられ上
前掃腿 (ぜんそうたい)	(⇙ or ⇩)Ⓚ25Ⓚ	下段	16	18-4	34						●	ダウン
登旋腿 (とうせんたい)	(⇙ or ⇩)Ⓚ31Ⓚ+Ⓖ	上段	30	22-4	26							
後掃腿 (こうそうたい)	(⇙ or ⇩ or ⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	15-4	39							ダウン
疾地掃腿 (しっちそうたい)	⇘6Ⓚ+Ⓖ	下段	24	26-5	43							ダウン
転身撩陰脚 (てんしんりょういんきゃく)	⇨16⇨6Ⓚ+Ⓖ	中段	24	30-4	36							ダウン
穿弓腿 (せんきゅうたい)	⇩16⇩6Ⓚ	下段	24+24	16-3,21-	40							ダウン
磨盤手 (まばんしゅ)	Ⓖ10⇨6Ⓟ	上段	20	5	22							
斜歩斜掃捶 (しゃほしゃそうすい)	Ⓖ10⇘6Ⓟ	下段	20	28-6	34							ダウン
投げ技				17-5								
破刀手 秋腿 (はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+15+25		50							
連勾手背襲 (れんこうしゅはいしゅう)	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	10+20+20		89							
七星天分肘 (しちせいてんぶんちゅう)	⇦6Ⓟ+Ⓚ	上段	30+20		57							
採手砲靠 (さいしゅほうこう)	⇨16⇨6Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20		80							
貼身双勾手 (てんしんそうこうしゅ)	(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ)26	上段	10+15+15+30		69							
移動よけ												
斜前歩 (しゃぜんほ)	⇘10Ⓖ				23							
斜後歩 (しゃこうほ)	⇙10Ⓖ				29							

■基本技

基本技			ダメージ	発生・硬直	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
挑捶 (とうすい)	Ⓟ	上段	12	11-3	16	●				●			
下挑捶 (かとうすい)	(⬋ or ⇩)Ⓟ	下段	8	10-4	9							●	
穿心腿 (せんしんたい)	Ⓚ	上段	30	14-3	23		●			●			
軋腿 (あつたい)	(⇙ or ⇩)Ⓚ	下段	12	19-3	18							●	追い打ち
弾腿 (だんたい)	⇘Ⓚ	中段	24	16-2	24				●		●		ガードハーフ
小ジャンプ攻撃													
騰空背撃掌 (とうくうはいげきしょう)	⇖Ⓟ	空中	30	43-6	37								
騰空撃掌 (とうくうげきしょう)	⇗Ⓟ	空中	30	29-6	23								
落歩挑捶 (らくほとうすい)	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-6	27								
旋風腿 (せんぷうたい)	⇧Ⓚ	空中	25	19-4	19								ダウン
掛挑腿 (かとうたい)	⇧Ⓚ32Ⓚ	上段	30	26-4	27								
閃転空脚 (せんてんくうきゃく)	⇗Ⓚ	空中	20	30-6	44								ダウン
騰空踵脚 (とうくうしょうきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	20	36-2	21		●						ダウン
地掃踵脚 (ちそうしょうきゃく)	Ⓚ(着地直前)	下段	20	46-6	28								ダウン
大ジャンプ攻撃													
騰空落双捶 (とうくうらくそうすい)	(⇗ or ⇨ or ⇘)Ⓟ(上昇中)	空中	30	85-2	43								
跳飛弾腿 (ちょうひだんたい)	Ⓚ(同時)	空中	30	16-5	78								
騰空落双腿 (とうくうらくそうたい)	(⇗ or ⇨ or ⇘)Ⓚ(上昇中)	空中	40	78-9	53								
飛中穿腿 (ひちゅうせんたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
落斧刃腿 (らくふじんたい)	Ⓚ(下降中)	空中	30	78-4	13								
騰空落背腿 (とうくうらくはいたい)	(⇖ or ⇦ or ⇙)Ⓚ(上昇中)	空中	48	83-4	43								
振り向き攻撃													
穿掌背転 (せんしょうはいてん)	⇦16⇦6Ⓟ	上段	14	14-3	17	●				●			
背身尖掌 (はいしんせんしょう)	⇦16⇦6Ⓟ(先行入力で)Ⓟ+Ⓚ	上段	14	15-2	23	●				●			
後蹴腿 (こうしゅうたい)	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	11-3	26		●			●			
下旋腿背転 (かせんたいはいてん)	⇦16⇦6Ⓚ+Ⓖ	上段	24	12-3	23		●			●			
背後攻撃													
背連穿掌 (はいれんせんしょう)	Ⓟ	上段	12+12	15-2,14-2	21	●				●			
背歩掃手 (はいほそうしゅ)	⇩6Ⓟ	下段	14	12-3	27								
登背穿掌 (とうはいせんしょう)	(⇙ or ⬇ or ⇘)Ⓟ	上段	12	11-4	9	●				●			
後穿脚 (こうせんきゃく)	Ⓚ	上段	36	12-2	30		●			●			
廻掛脚 (かいかきゃく)	⇩6Ⓚ	下段	36	15-5	20							●	
廻掛脚（しゃがみ）	(⇙ or ⬇ or ⇘)Ⓚ	下段	36	13-3	22							●	
ダウン攻撃													
落踵脚 (らくしょうきゃく)	⇧Ⓟ	ダウン	30	42-2	67								
落踵脚（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン		42-2	46								
飛転落腿 (ひてんらくたい)	⬆Ⓟ	ダウン	40	43-5	59								
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン		43-5	45								

■状態による技

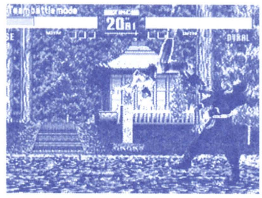
状態による技名			ダメージ	発生・硬直	硬化	
その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿 (せんきゅうれんたい)	ⓀⓀⓀ…… 2回攻撃判定がでる	中段	20,20	25-4,33-4	63	MN_TOU_TUK_012
疾地背旋腿 (しっちはいせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	29-7	26	MN_RUF_452
敵頭方向、仰向け						
背登起脚 (はいとうききゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	29-7	26	MN_DW_KI_01
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	32-6	20	MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚 (ちょうてんしょうきゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	30	30-4	26	MN_RUF_341
疾地背旋腿 (しっちはいせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30	33-6	21	MN_RUF_312
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ……	横転=ガードボタンを連打する				
敵足方向、仰向け						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_531(521)_02
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	24-12	24	MN_RUF_551(541)_02
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
背登起脚 (はいとうききゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_511(501)_02
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
背登起脚 (はいとうききゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_571(561)_02
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃		前、後転=敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる				
敵足方向、仰向け						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
腿登双踵 (たいとうそうしょう)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
疾地双踵 (しっちそうしょう)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
腿登双踵 (たいとうそうしょう)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
疾地双踵 (しっちそうしょう)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
登旋脚 (とうせんきゃく)	ⓀⓀⓀ……	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
疾地旋腿 (しっちせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ……	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12

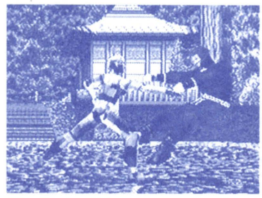
VIRTUA FIGHTER 2

COMMAND CLIP



D U R A L







ついに明らかになったデュラルの全技（…といっても下の技表はアーケード版のものだけど）。いかに極悪か、タップリごらんあれ。各キャラのいいとこ取り感がタプタプ漂っている。どう考えても強すぎだが、シャレとして存在を認めたい。どっちかっつーと投げキャラの印象が強いが、移動速度の速い投げキャラって、どう考えてもインチキだよなあ…。

どちらさんもハイ笑って！　皆殺しだ。

メーカー資料によると、起き上がり技の持ち主が判明している。みごとに全キャラの技を受け継いでいるわけだが、基本技の伝承キャラも珍しい今度調べたいものだ。おもしろいのでは、背後攻撃の↑Ｋがカゲの背龍爪（あのバク宙蹴りだ！）であるところや、斜め上Ｋ（Ｋ）がパイの飛燕単（烈）脚である点。しっかり性能は同じだ。それにしても、ここまでいろいろバリエーションがあると、とても全部使いこなせないかも。どうしても自分の持ちキャラの戦法に似てきてしまうだろう。

固有技の中のストマッククラッシュ（ジェフリー所属）は、立ち状態からでなくとも、後ろ斜め下に入れた状態（つまりしゃがんでる）から→Ｐ＋Ｋで出せるぞ。気づいたかな？

D U R A L　P E R F E C T　A R C A D E　C O M M A N D

■固有技

固有技			
烈掌	Ⓟ20Ⓟ	上段	KAGE_PU_03_01
葉重ね	Ⓟ20Ⓚ	上段	TA_PUKI_01
烈掌脚	Ⓟ20Ⓟ20Ⓚ	上段	TA_2PUKI_00
コンボエルボー	Ⓟ20Ⓟ　⇨6Ⓟ	中段	TA_HIJI_LL
コンボエルボーサマー	Ⓟ20Ⓟ　⇨6Ⓟ(⬁or⇦)　Ⓚ	中段	SUSO_KI_02_C
エルボー	⇨6Ⓟ	中段	TA_HIJI_LL
エルボーサマー	⇨6Ⓟ(⬁or⇦)　Ⓚ	中段	SUSO_KI_00_C
DJB	⇨6Ⓟ　Ⓚ	中段	TA_HIJI_HIZA_00
エルボーハンマー	⇨6Ⓟ　⇦　Ⓟ	中段	HIJI_NOU
膝蹴り	⇨6Ⓚ	中段	DMY_JEF_TA_KI_HIZA_L
ライジングニー	(✱)⇨6Ⓚ	中段	ST_KI_07
右端脚（みぎたんきゃく）	⇨16⇨6Ⓚ	中段	AKIRA_KI_00_13
連環腿（れんかんたい）	⇨16⇨6Ⓚ15Ⓚ	中段	AKIRA_KI_01
流影脚	⇨　⇨　⇨　Ⓚ	下段	S_KERI
旋風蹴り	⬁　Ⓚ	中段	
水車蹴り	⬁　Ⓚ+Ⓖ	中段	SUSO_KI_04
地走り	⬃　Ⓚ	下段	KAG_KR_051
幻葉	⇦　Ⓚ+Ⓖ	上段	TEK_TFK_352
旋蹴り	⇩　Ⓚ+Ⓖ	中段	DMY_KAGE_ST_KI_01
浮身進脚	⇨　⇨　Ⓚ+Ⓖ	中段	TEK_TFK_392_01
雷龍飛翔脚	⇨　⇨　Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	ROLL_KI_FS
後転	(⇨⬂⇩⬃⇦)		BACK_ROLL_02
後転地掃り脚	(⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ)	下段	BK_SY_SKI_02
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	⇨16⇨10⇨6Ⓟ	中段	ST_PU_05_M
箭疾歩	⇨　⇦　⇨　⇨　Ⓟ	中段	TOU_TFP_314
鉄山靠（てつざんこう）	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)28	中段	BA_00
ヘッドバット	(⬃⇨Ⓟ+Ⓚ)	中段	JEF_WFP_013
追い打ち攻撃			
槍下砲（そうかほう）	⬂6Ⓟ	ダウン	P_K_5_03
ストンピング	⬂6Ⓚ	ダウン	JEF_WFK_041
投げ技			
心意把（しんいは）	(⬃⇨Ⓟ)15	上段	BA_02_N
鷂子穿林（ようしせんりん）	(⇦⬂Ⓟ+Ⓚ)20	上段	BA_03_N
大纏崩捶（だいれんほうすい）	(⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)30	上段	AK_KATA_MATA
影錣	⇦⇨Ⓟ	上段	JUDO_OG_NA
刃錣	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	SUKU_NAGE
弧延落	⇦　Ⓟ	上段	TOMOE_01_N
ネックブリーカードロップ	⇨　⇨　Ⓟ	上段	TA_NEK_NA
ボディリフト	⇦　Ⓟ+Ⓖ	上段	TA_LF_NAGE_L
スプラッシュマウンテン	(⬂⬂Ⓟ+Ⓚ) 28	上段	DMY_TA_EBI_NAGE
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓚ	下段	HIZAGERI3_N
ブレーンバスター	(✱)Ⓟ+Ⓖ	上段	BRA_NAGE
フランケンシュタイナー	⬀Ⓚ+Ⓖ	上段	FRAN_NA
タイガードライバー	⬂　Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	TIGER_DRI_NA
ジャイアントスイング	(⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ)	上段	JAS_NAGE_ISA
返し技			
外門頂肘（上段P返し）（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ20⇦6Ⓟ	上段	KAESHI_HG_ACT
揚炮（上段P返し）（ようほう）	Ⓖ20⇦6Ⓟ	上段	KAESHI01_ACT
単翼頂（上K返し）（たんよくちょう）	Ⓖ20⇦6Ⓟ	上段	P_024_KICK_02_ACT
背歩裏肘（中K返し）（はいほりちゅう）	Ⓖ20⬃6Ⓟ	中段	MD_KICK_GAE_05_ACT
翻身単打（下P返し）（ほんしんたんだ）	Ⓖ20⇩6Ⓟ	下段	LOW_PU_GAE_ACT
双拍手（下K返し）（そうはくしゅ）	Ⓖ20⇩6Ⓟ	下段	K_KES_HKS_ACT
上歩衝靠（中K返し）（じょうほしょうこう）	Ⓖ20⬃6Ⓟ	中段	
外門頂肘（肘返し）（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ20⬃6Ⓟ	中段	
小手返し	⇩　Ⓟ	上段	KR_D_011_NA

■基本技

基本技		
P	Ⓟ	上段
下P	(⬃or⇩or⬂)Ⓟ	下段
K	Ⓚ	上段
下K	(⬃or⇩)Ⓚ	下段
中K	⬂Ⓚ　H	中段
小ジャンプ攻撃		
JP	Ⓟ(上昇中)	空中
JP	Ⓟ(下降中)	空中
JK	Ⓚ(上昇中)	空中
JK	Ⓚ(着地直前)	中段
飛燕単脚	⬀　Ⓚ	中段
飛燕列脚	⬀　ⓀⓀ	中段
大ジャンプ攻撃		
JP	➡Ⓟ(上昇中)	空中
JK	Ⓚ(同時)	空中
JK	➡Ⓚ(上昇中)	空中
JK	Ⓚ(上昇中)	空中
JK	Ⓚ(下降中)	空中
JK	⬅Ⓚ(上昇中)	空中
背後攻撃		
振り向きP1	Ⓟ	上段
振り向きP2	⇩6Ⓟ	中段
振り向きP3	(⬃or⇩or⬂)Ⓟ	上段
振り向きK1	Ⓚ	上段
振り向きK2	⇩6Ⓚ	下段
振り向きK3	(⬃or⇩or⬂)Ⓚ	下段
振り向きK4	⇧　Ⓚ	中段
ダウン攻撃		
ダウン1（近）	⇧Ⓟ	ダウン
ダウン2（中）	⇧Ⓟ	ダウン
ダウン3（遠）	⇧Ⓟ	ダウン

■状態による技

その場起きあがり攻撃						
敵足方向、仰向け						
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ……　ラウ、パイ	中段	20	34-8	16	MN_RISE_KI_02
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ……　ラウ、パイ	下段	20	32-8	18	MN_RISE_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ……　リオン	中段	20,20	25-4,33-4	63	MN_TOU_TUK_012
スライディングキック	↓ⓀⓀⓀ……　ウルフ	下段	20	30-8	22	MN_RUF_452
敵頭方向、仰向け						
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ……　ラウ、パイ	中段	20	34-4	20	MN_DW_KI_01
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ……　ラウ、パイ	下段	20	32-6	20	MN_DW_KI_00
敵頭方向、うつ伏せ						
跳転踵脚（ちょうてんしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ……　リオン	中段	20	34-4	22	MN_RUF_341
スライディングヘッドバット	↓ⓀⓀⓀ　ジェフリー	下段	30	33-4	23	MN_RUF_361
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ……　横転=ガードボタンを連打する					
敵足方向、仰向け						
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ……　サラ	中段	20	20-16	24	MN_AK_RUF_S31(S21)_02
ロースピンキック	↓ⓀⓀⓀ……　サラ	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00
敵足方向、うつ伏せ						
回旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ……　シュン	中段	20	24-12	24	MN_RUF_S51(S41)_02
座架掃脚（ざかそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ……　シュン	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_00(_M)
敵頭方向、仰向け						
葉断脚（ようだんきゃく）	ⓀⓀⓀ……　カゲ	中段	20	25-13	22	MN_AK_RUF_S11(S01)_02
裏葉擦り蹴り（うらはすりげり）	↓ⓀⓀⓀ……　カゲ	下段	20	15-10	15	MN_DW_TA_KI_00_R
敵頭方向、うつ伏せ						
ヒールクリア	ⓀⓀⓀ……　ウルフ	中段	20	22-15	23	MN_AK_RUF_S71(S61)_02
ローバッククリア	↓ⓀⓀⓀ……　ウルフ	下段	20	15-10	15	MN_DW_OUTEN_KI_01(_M)
前、後転起きあがり攻撃	前、後転=敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる					
敵足方向、仰向け						
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ……　ラウ、パイ	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_00
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ……　ラウ、パイ	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_02
敵足方向、うつ伏せ						
スプリングキック	ⓀⓀⓀ……　ジャッキー	中段	20	17-5	33	MN_RUF_481_02
ロースプリングキック	↓ⓀⓀⓀ……　ジャッキー	下段	20	17-4	32	MN_RUF_491_02
敵頭方向、仰向け						
双踵脚（そうしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ……　アキラ	中段	20	19-5	31	MN_RUF_481_02_00
双踵掃脚（そうしょうそうきゃく）	↓ⓀⓀⓀ……　アキラ	下段	20	19-4	32	MN_RUF_491_02_00
敵頭方向、うつ伏せ						
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ……　ジェフリー	中段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_10
スピニングローキック	↓ⓀⓀⓀ……　ジェフリー	下段	20	17-7	26	MN_DW_KOUTEN_KI_12



アーケード用 バーチャファイター

突如アミューズメントマシンショーに出現し、全プレイヤーを驚愕させた３Ｄ＝ＣＧ格闘ゲーム『バーチャファイター』は、既存の格闘ゲームの概念を打ち破るリアリティの実現で、登場からしばらくは”地味なゲーム”という評価を受けていた。が、数パーセントのハイセンスなゲーマーたちはその魅力に気づいていた。そしてその中だけで対戦は静かなブームだったのである。だんだんとその面白さも一般に知れ渡り、最後は対戦台が街にあふれるようになった。そしてセガサターンと『バーチャファイター』の同時発売である。アーケードでは『２』が発売され、まさに世はバーチャ一色。そんな時代だった。ちなみに現在、アーケードのバーチャ１もそろそろ値段が下がってきた（２〜３万円ぐらいか？）ので、購入を考えている人は今が買い時だ。今やっても全然おもしろいことは保証しよう。

サターン版 バーチャファイター

次世代ゲーム機「セガサターン」と同時発売され、超人気を博した移植作品。サターンを買った人は全員このソフトを買ったのでは？　とまで噂された。土星人を登場させたテレビＣＦも話題を呼んだ。このソフトの特長としては、ＶＳモードで好きなだけ対戦ができることと、段位認定モードで遊べること、そしてアーケードでは使えなかった（実は使う方法はあったが…）デュラルをプレイヤーキャラとして使うことができる点が挙げられる。今でもあまり値は落ちていない人気ソフトだ。

VIRTUA FIGHTER HISTORY

アーケード用 バーチャファイター2

サターンの発売と同時期に発売されたのが、歴史的名作の『バーチャファイター２』だ。１を大きく上回る映像表現で、すさまじいリアリティを実現。一度ハマったらやめられないおもしろさがあるのはみなさんご存じだろう。新キャラも増え、その楽しみ方はますます増えた。この『ＶＦ２』の修行を自宅でやるためにサターンと『バーチャ１』を速攻で購入した人間も多数いただろうし、数十万円する筐体を買った強者も”大勢”いた。普通、基板を買うときはしばらく悩むものなのだが（しかもこのＶＦ２は筐体とセットで、普通のものより高価だ！）、即断させる迫力があったのだろう。
『２』からバーチャジャンキーになった人は現在のプレイ人口の８０％はいるんじゃないだろうか。このゲームは雑誌、テレビ等で紹介されまくり、バーチャ２がうまいプレイヤーはモテる、という怪奇な現象も起きた。それほど凄いゲームだということの現れだろう。



アーケード&サターン用 バーチャファイターリミックス

『ＶＦ２』の大ヒットの余裕からか、若干お遊び的な感のある『バーチャファイターリミックス』というゲームも発売された。これはサターン版『バーチャファイター』をアレンジ（というかリミックス？）したもので、キャラクターの体にテクスチャーを貼りつけて、リアルさや表情をつけた。他には、デュラルステージを広くしたり、エンディングを『ＶＦ２』っぽくしたりと、１と２をリミックスした（？）作品になっている。これはサターン用と同時に、アーケードのセガ・ＳＴ－Ｖボード用にも開発されアーケードにも並んだのだ。この『ＶＦリミックス』と『ＶＦ』を比較した場合に、どちらが好きか意見が別れるのが興味深い。『1』のあのスマートなポリゴンむきだしのキャラもカッコよかったもんなあ…

アーケード用 バーチャファイター2.1

『ＶＦ２』の細部を見直して改良されたニューバージョンがこれ。「にいてんいち」と一般的には呼ばれていたが、『ＶＦ２』が「ばあちゃふぁいたあーつう」と呼ばれているのになぜ「にいてんいち」なのか？という疑問はある。「つうぽいんとわん」じゃ言いにくいし。・・・・・いやいや、そんなことはいい。『ＶＦ２.１』は、対戦プレイがより白熱するような改造がいろいろ加えられている。例えば前進しやすく、後退しにくいこと、簡単なコマンドのＰＫコンボではダウンしなくなり、技の攻防が続けられる。それからデュラルが使えるなど、けっこう変わった部分は多い。
サターン版『ＶＦ２』にもこの「２.１モード」が存在するので、各自好みに合わせて遊べるってわけだ。

アーケード版 バーチャファイター3

さて、今一番気になるのは『バーチャファイター３』だろう。太った男と日本女性が追加されるということは明らかになっているが… 今回のゲームクリップでもプレゼントさせていただく’９６セガカレンダーに３のキャラの目だけ（！）がプリントされていたりする。しかしキャラよりも、一体どんなゲームになるのか？が気になる。特にシステム面。いろんな場で ポツポツと語られてはいるものの、まだハッキリとは見えてこない。ただ、新しいボードのモデル３を使って、「これが次のバーチャファイターだ！」と世の中に発表するんだし、これだけ引っ張っているということは、それだけのモノが出てくる、と思っていいだろう。今までのＡＭ２研はそのパターンで我々を捕らえて離さないのだから。登場は来年春！ とみていいんですかね？ そのときはウチでもタップリやらせてもらいますよ！

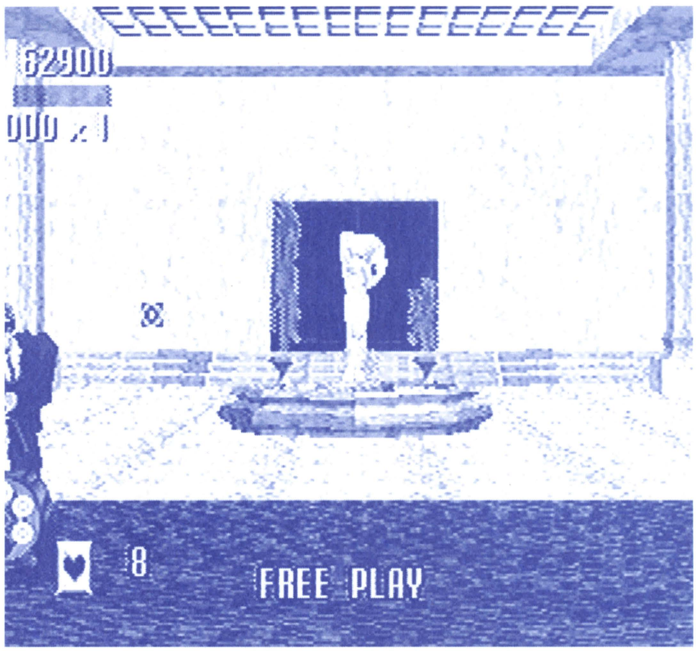
GAMECLIP 特別編集

ゲームの穴

ウララウララウラウラダ

普段なにげなくプレイしても気づかないようなゲームの「穴」の部分ともいえる裏技、隠し技。それを我々は「穴技」と呼ぶ……今回は『バーチャコップ』の穴技を紹介しよう。

バーチャコップ
専用銃とセットで
七千円強、超お買い得！
セガさんったら
どんな裏技使ったんでしょ



●バーチャガンにレーザーサイトを装着？

情報提供者／埼玉県　曙橋の魔物クン

これはバーチャガンのインチキ使用法だ。普段Vコップをプレイしていて「この銃にレーザーサイトがついてたらすごく簡単なんだけどなあ…」と思ったことはないだろうか？　あるんです。方法が。まずはサターンパッドとバーチャガンを両方用意します。最初にパッドをつなぎ、どのモードでもいいからゲームスタート。当然、画面にはサイトが出るよね。そこでポーズをかけ、ポーズ中にパッドをバーチャガンにさしかえる！　これだけでＯＫ！これでポーズ解除後の世界は、バーチャ・レーザーサイトガンになっているはず。サイト付きの銃なんて、命中率ほぼ１００％！　どちらかというと赤いサイトの方が判別しやすいので、２Ｐで始めるといいだろう。ちなみに、ステージクリアや指令表示などでサイトが一度消えると、通常の状態に戻ってしまう。毎回やり直すこと。まずはパッドでゲーム開始。サイトを動かせるようになったら、有無を言わさずポーズだ。そしてバーチャガンに差し替える。画面ではわからないが、サイトは出たままなのだ！

●ミラーモードにいきなり突入

情報提供／東京都　まご蔵サン

全面クリア（ラスボス含む）してからでないと遊べないミラーモードだが、いきなり選択する方法もある。ステージセレクト画面で下のコマンドを入力しながらステージを選ぶのだ。（Ｓ＝ショットボタン、Ｒ＝リロードボタン）Ｓ，Ｒ，Ｓ，Ｓ，Ｓ，Ｒ，Ｒ，Ｓ，始めはパネルの外に照準を合わせて入力し、この時の最後のＳのときに選びたいステージをセレクトするようにすればＯＫ。撃ったときにパネルが反転したら成功だ。ステージセレクト画面の時にパネル外に向かってS,R,S,S,S,R,Rと入力、最後のSをパネルに合わせて入力すると・・・ミラーモードに突入。イエーって感じだ。すでにクリアした人にも嬉しい穴技だね。

●オプションプラスを強制的に出現させる

情報提供／岡山県　じあちよろクン

全面クリアしないと通常は出現しない裏オプションの「オプションプラス」だが、このコマンドを使用すればクリアせずともここに入れるぞ。条件は、アドバタイズ中のＳＥＧＡ～ＡＭ２研ロゴ表示中に、「上、下、左、右」と入れるだけ。バーチャガンで入力するときは、モニターの中心から画面外へ向けてトリガーをひけばいい。パッドやマウスのときは、リロードボタンを押しながら入力する。これでいきなりコンティニューフリー、ランキングモード、裏オプションに、９段階の難易度選択が自由にできるようになる。

●余裕でネームエントリー

情報提供／静岡県　よこえもんクン

ネームエントリーは残り時間が少なく、いつも焦ってしまいがちだが、この穴技を使えばタイムが一気に９９まで増やせるぞ。やり方はいたって簡単。ただＢＳ（バックスペース）を１０回撃つだけ。成功すると悲鳴が聞こえて残りタイムは９９まで増大。これで悩みも解消さ！ところでこの穴技、ほとんど無意味なんすけど・・・BS以外を撃つと無効に。でもべつに無効になってもいいかも・・・。

バーチャファイター2
発売と同時に爆裂ヒット！
穴技もふんだんにあるぞ！

●キーアサインの簡易セレクト

情報提供／東京都　村中ハークン

ＶＳモードで遊んでいるときに突然ボタン配置を変えたくなることってよくあるよね（ないって）。そんなときに役立つのがこのショートカットコマンド。キャラ選択画面やチームバトルモードの途中結果表示画面で、ＬかＲボタンを押すとキーアサインのタイプが画面左下に表示されるので、方向キーの左右で選択できる。すかさず設定変更だこれでプレイヤーが代わった時など、いちいちリセットしなくてもオッケーだ。

●リプレイのスロー再生

試合の勝敗が決まったあとのリプレイに画面が切り替わる前に、ＡＢＣボタンをすべて押しておくと、リプレイがスローになる。アーケードにもあった穴技だが、サターン版は１試合中に何回でもできる。

●BGMが変化する

試合開始前の画面が暗い状態の時からラウンドスタートまでＲボタンを押したままにしておくと、バーチャファイター１のサラのＢＧＭのアレンジバージョンが流れるぞ。２Ｐのパッドで同じ事をすると、ジャッキーの曲になる。ＡＢＣボタンをすべて押しておくと、リプレイがスローになる。アーケードにもあった穴技だが、サターン版は１試合中に何回でもできるぞ。

FROM VIDEO-CD

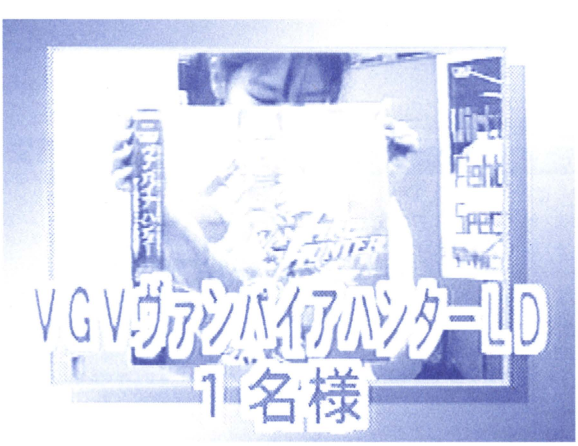
宛先など詳しいことは本誌を見てね！

KUWASHII CLIP

セガさんより豪華プレゼントご一行様、ご到着！







収録し忘れ品

紙面の中でも掲載したバーチャコップのキャラ２人とロゴが印刷された、透明のファイルケースだよ～ん。

バーチャコップ
ファイルケースA4版
5名様

どうも、みなさん、ビデオＣＤ付ゲーム情報誌ゲームクリップ、JAPANMIX書籍バージョンはいかがでしたでしょうか。私達が理想とするのは、やはり家で遊ぶゲームと同じように映像によるゲーム紹介と解説、逆に、ご家庭のゲーム画面や他誌では見られないメーカー発のクリアなビジュアルをガッツ利、信号直出しで掲載する・・・ことです。しかも、ゲーム機でゲーム情報を・・・というオマケまで可能になりました。そのために、サービスビューローのおばちゃんに怒られつつMACでDTPをやり、映像スタッフとの密なコミュニケーションに日々、努めているわけです。が、至らぬことも多々あるとおもいますので、みなさんのご意見・ご要望も書き加えプレゼント希望番号を明記のうえ下記宛へ葉書、封書なんでも結構ですので、ふるって、ヅケヅケ生身の声をおきかせください。お待ちしております。次回も同じくJAPANMIXさんより96年1月25日発行予定です。

宛先

〒162 東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2Ｆ
有限会社トラップ
GAMECLIP プレゼント係

SEGA NEW GAME CLIP

サクラ大戦／エアーズ・アドベンチャー

待ちっきれない2つの世界もちょっぴり見せちゃいましょう。

セガ3タテ！

怒涛のバーチャファイター2はご満足頂けたでしょうか?
今年の年末は、俄然、断然、セガっす!
セガの3タテ!サターンが凄いのかソフトが凄いのか・・・?
残りの2つも見せちゃうよ。ビデオCDに詳細満載だから、
ここは1つ、そのカックイイ～グラフィック主体でね。



好評発売中！▲



好評発売中！▲

12／29発売！▼



VIRTUA COP



VIRTUA COP





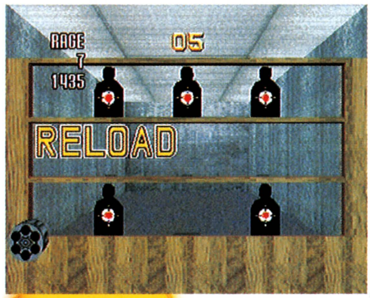


（上）タイトル画面。アーケードそのままだ。（下）CGアドバタイズパート2。パトカーから出てきた二人は、悪人コングと銃撃戦を開始。

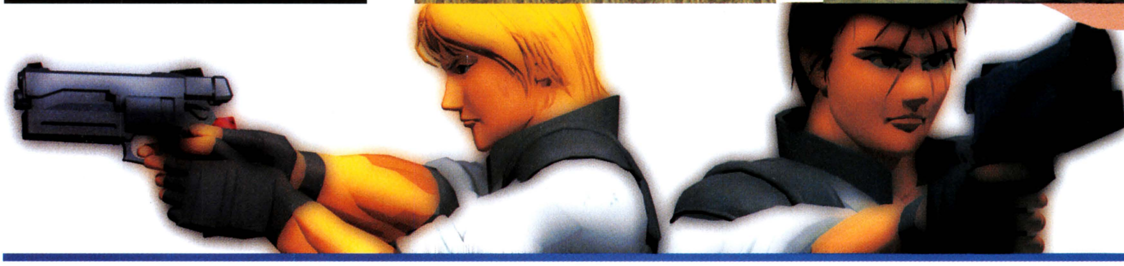
（上）アドバタイズその1。港での銃の取引現場をバーチャコップに押さえられた！（下）純粋に射撃の技術を試す、トレーニングモード。

（上）CGムービーアドバタイズのパート2。このコンテナ一つに数千ポリゴン使用しているという強者。（下）美しいプレイ画面。移植度は完璧だ。









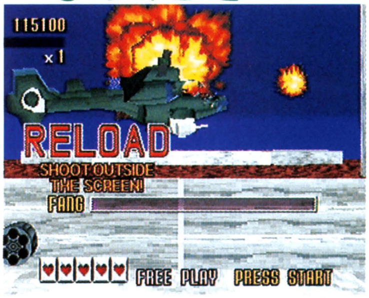
オプションプラスの存在が明らかになったぞ！

何通りもの楽しみ方を持つバーチャコップにも、隠し事項が設定されていた！　それは、条件を満たすことで新たに出現する裏オプションモード、「オプションプラス」だ！　新しい遊び方も増えるし、標準オプションの選択肢の幅も広がるというオマケつき。

それでは出現する条件だが、「最終ボスのファングを倒す」ただそれだけ。ただ、ファングは初級→中級→上級の順にクリアしないと出ないぞ。



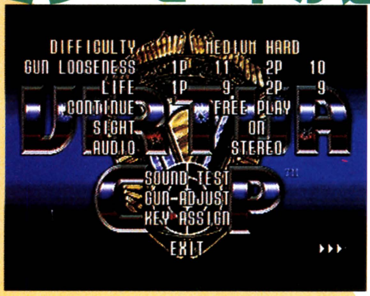
左から順にクリアしていく。コンティニュー回数とかは関係ないからすぐ倒せるだろう。



ヘリに乗ったファングを倒せば、オプション項目が増えている。よ〜しこれであと半年は遊ぶぞ！

噂の段位認定＆ミラーモードが遊べるようになる！

オプションプラス以外にもまず、通常のオプションが変化していることに気づいただろうか。まず、難易度が３段階から９段階になり、細かい難易度選択が可能になった。それから、コンティニュー回数の制限が解除。つまり、フリープレイを選択できるようになったということだ。これでビギナーとの同時プレイでも全面クリア確実だ。うれしいぞ！　すかさず彼女を家に呼んで仲良く二人プレイだ！　そしてその後は他のプレイを…



バーチャコッパーなら、この最強難度・ハーデストを1クレジットでクリアしておきたい。



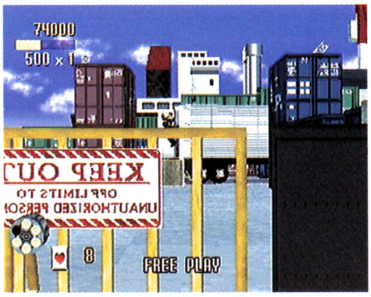
コンティニューが自由になるのは超嬉しい感じ。残りクレジットが減ってきたときのあの焦り感…



混乱・必殺！　ミラーモードだ！

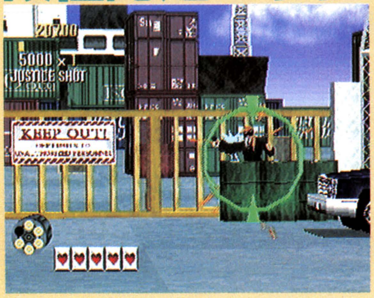


は～いご注目！さらに、もう一つのオプション。こちらはミラーモードでござります。



もう、すっかり逆さま状態。鏡の中での銃撃戦もコレまた一興。覚えたパターンも上の空だ。

段位認定・ランキングモード



プレイヤーの技量を総合判断してくれるランキングモードがメニュー画面に登場している。



まるでバーチャ2のようなランキングモード。最高はやっぱり「名人」なのだろうか？

●オプションプラスとその他の追加モード。

オプション＋（プラス）で選べるのは３つの要素。まずゲーム言語の切り替え。これはENGLISHにすると、アドバタイズの文字が英語になったりステージボスの軽快なトークに字幕がなくなるなどの変化がある。それからミラーモード。これは、マップの配置や敵の出現パターンがそっくりそのまま鏡移しになってしまう変わったモード。パターンを暗記していても、つい勘違いしてしまう。最後にブックキーピング。これは今までのプレイに関する記録が一目で判るというものだ。表示されるのは、プレイ数に平均プレイ時間・最高得点など。こういう機能は、実はアーケードのモデル１や２にも搭載されていたりする。

VIRTUA COP



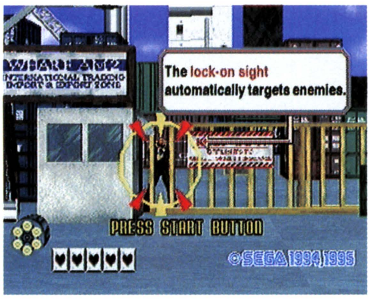




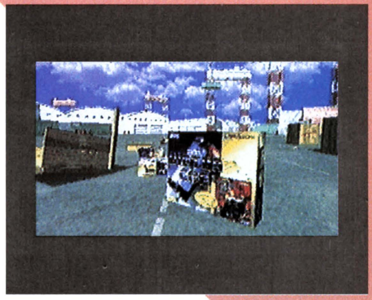
（上・下）ちなみに日本語バージョンと英語の違いを見てみよう。当然上が日本語で、下が英語。なんか英語の方がカッコイイ気がするのは錯覚？

（上・下）この2枚はミラーモードの差。うまく同じトコロの写真を撮ってみました。すっかり逆になってます。違うゲームみたい。

（上）ブックキープ画面。記録が一目瞭然。まだやり込みが足りませんねー。（すいませんウメさん）
（下）アドバタイズの1シーン。コップの箱が…









SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

SEGA SATURN

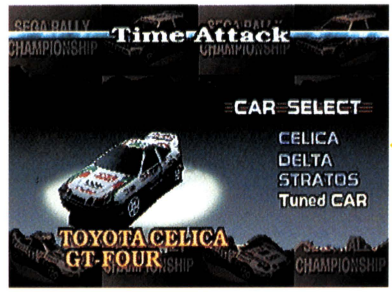
いよいよ発売も間近になってきたAM3研の本格派ラリーゲーム、「セガ　ラリー・チャンピオンシップ」まさかまだ買おうかどうか悩んでる人はいるまいが、念のため追い打ちに、●完全移植されたアーケードモード●チャンピオンシップモード●リプレイモード●タイムアタックモード●ゴーストカー出現●２プレイヤーモードなどその素晴らしい内容をタップリと見ていただこう。ラリー感覚いっぱいの熱いドライビングが楽しめるのは確実。



AM R&D Dept.#3



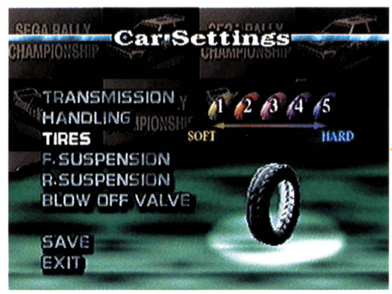
12月29日発売の『セガラリー・チャンピオンシップ』。待ちきれない人のためにここでタップリと見てもらいたい。数々あるプレイモードの主となるのがこのアーケードモード。一つのコースをみっちり走り込むのがプラクティスで、各コースを転戦していくのがチャンピオンシップだ。車の種類はトヨタセリカとランチアデルタ。MTとAT、どちらでも選べるぞ。これを極めれば街のアーケードでもクリアは確実。保証します。



サターン版セガラリーに新たに追加された、おいしいモードがこのプラクティス。任意のコースを好きな車で好きなだけ走り込むことができる。基本的に制限時間はないので、逆走とかしてもタイムアップになることはない。気になる苦手コースを納得するまで練習しよう。後述するが、スペシャルチューンドカーでも走れるし、走りの参考となる”ゴーストカー”が出現したりして、非常に楽しめることうけあいだ。



2人で同じコースの走破タイムを競うモードだ。当初の予想では、通信ケーブルを用意してサターン2台で遊ぶのでは？　とみられていたが、驚くべきことに、画面上下分割で2台同時に表示することが可能になっている。こんなことができるなんて、サターンって凄い可能性を秘めたハードなんだなあと再確認。バーチャ2でも仰天したけど。当然、視点変更や車種選択も余裕。ハンディキャップ設定も過激に豊富なので、誰でも楽しめる



レースゲームのマニアな聖域、セッティングモード。自分の好みの走行特性を持つ車を仕立て上げるのが目的だ。ハンドリングから始まって、タイヤ、前後サス、バルブなど、徹底したセッティングポイントを設けてある。どこを変えるとどう走りに影響が出るのか、一つ一つ確かめてくれ（カーマニアならそれぐらいやるよな！）ただ情報によれば、どうセッティングを変えても「性能が上がる」ということはないらしい。好みの問題だね。



自分の走行記録を一目で見られる資料的モードだが、多岐に渡る記録基準がマニア心をくすぐる。アーケードモードすべてを通してや各コース単位、タイムアタックはもちろんのこと、ラップ数・車種別・チューンされているかどうか・ミッション別（AT/MT）などもうすごい細かさ。これをじっくり見てるだけで1時間ぐらいすぐに経ってしまう。バックアップカートリッジがあれば、気に入ったプレイのリプレイがいつでも見られるぞ。



細かいオペレーションの設定を変更できるのがここだ。ハンドリングのクイック／スロー（コントローラーを動かした量に対する実際の車の動きの比率）難易度、チャンピオンシップモードのラップ数、前記録との比較表示の有無、タイムアタックでのゴーストの表示方法とタイムの比較そしてサウンドテストモードにキーコンフィギュレーションと多彩。プレイごとにいじってみよう。

COURSE 3

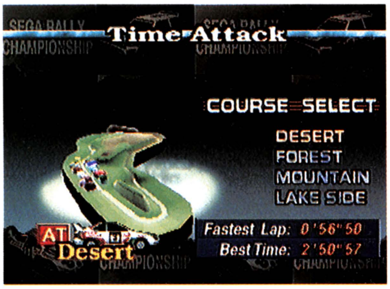
DESERT FOREST MOUNTAIN

セガラリー・チャンピオンシップには、スタンダードコースとして3つのコースが用意されている。広大な砂漠の一部分をコースにしたデザート、森林の間を走り抜けていくフォレスト、山間の町並みを突っ走るマウンテンと、どれも味がある美しいコースだ。このセガラリーは、走破感覚の爽快さもさることながら、これらの美麗なヨーロッパ（…と断定はできないが）の風景が流れていくという、とてもリッチな喜びも大きな魅力の一つである。これらの写真を見ていただければそれは容易にわかってもらえると思う。そしてこれらの4コースの他に、エクストラ・ステージとしてさらに「レイクサイド」コースも存在する。白鳥が浮かぶ秋の湖畔をブッ飛ばす快感たるや強烈。コースサイドの紅葉の美しさも極まれり、といった感じだ。そしてそれをリプレイで見たときの感動。これはもう、ビデオに録るしかないだろう。まさにWRC・世界ラリー選手権を完全にシミュレートした超傑作なのである！　異存は許しません。以





砂漠コースのオープニング画面。広大な砂の谷間？まさにこんな色で表現するのが適している。砂だけに、滑りやすさは全コース中でもトップクラス。



これはデザートコースの立体マップ。さりげなくこんな演出をするセガ・AM3研、う～んセンスよすぎ！　しかしよく見ると砂漠部分はあんまないのね。



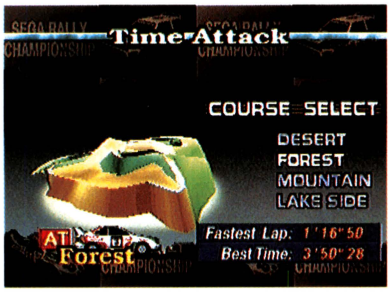
2つの大きな右コーナーがクセ者。「でっけえから適当曲がりゃい～だろ～みたいな」てな気持ちだと大きくオーバーすることは確実。

DESERT

FOREST



フォレストのオープニング・タイトル。この森は、高い山の中の森であり、アップダウンも少々ある。コースサイドが崖になってるところが美しいぞ！



コースマップは全コースともしっかりループしている。アーケードのチャンピオンシップモードばかりやっていると気づかないかもしれない。



スタート直後のS字コーナーの連続は、実はほとんど車体を曲げなくてもまっすぐ真ん中を突っ切ることができる。CPUカーは律儀に曲がってるけど。





完璧に山間にある古い町並み。そのメインストリートを200キロで突っ走る（一体どんな街なんだ）のがマウンテンコース。これぞWRC、という感じだ。



アップダウンが激しいのが特徴のコース。傾斜のぶん、平坦路でのコーナリングとは違うラインで走行することが必要。難しいです。



スタート後の長い全開エリアを通過し、トンネルをぬけるといきなりハードな登りの左が。1速で回るかそれとも2速か。自分なりに試してみよう。

MOUNTAIN

さてここからは、現時点でわかっている”隠された事象”について見ていこう。サターンのソフトには、プレイヤーが長く楽しむための工夫が色々施されていることが多いが、このセガラリーもそうだ。まずはエクストラステージについて。

チャンピオンシップモードで、並みいる強豪CPUたちをブッちぎって総合1位でゴールインすると、エクストラステージの「レイクサイドコース」に挑戦できる。ここは成績と関係ないが、恐ろしくテクニカルなコースなので、セガラリイストとしては極めておきたいところ。



アーケード版でもまったく同じ条件でこのコースは出現する。総合タイム計測はマウンテンで一区切りされるので、ここで逆走しようが関係ないが、ここのファステストタイムを保持したいのが人情。でもいちいちここを走るために1位を取ってちゃメンドくさいし。





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

チャンピオンシップでレイクサイドコースを出現させると、なんとタイムアタックでもレイクサイドコースを走れるようになる！ これで集中特訓も可能となるわけだ。このあたりは明らかにアーケードよりも優れているといえるだろう。

デザート・フォレスト・マウンテンの3つのコースをクリアして、なおかつ1位でないと行けないレイクサイドが、好きなときに走れるのは幸福。そしてさらにアーケードモードのプラクティスでもさりげなく選択できる（カーソルを右に動かしていく）ようになっていたりする。



マップで見たレイクサイドは全コース中一番広い。そして美しい湖は意外と小さいようだ。1000湖ラリーをほうふつとさせるね。このコースはリプレイモードも激カッコいい。まずは走り込みましょう。





タイムアタックでは、「ゴーストカー」の設定ができる。自分の走りの記録が影となって一緒に走ってくれるのだ。前回の自分の走りを参考にしつつ走るのは、単独で走るよりもずっと集中しやすいぞ。ゴーストのパターンも数種類ある。

マ◯オカートなどでも有名なゴーストカー、べつに幽霊自動車とかそーゆーんじゃなくて、単に薄い、半透明的なグラフィックで表示されるから。でもセガラリーでは、ゴーストカーの表示パターンも選べて、点滅とかハッキリ見えるタイプなど、6種類もある。



ゴーストカーが出現する条件は、3ラップ設定で走って、合計タイムが4分10秒以内でゴールすることとか。それはちゃんとした理由のある数字のようだ。まあ、あまり遅いゴーストが出ても意味ないもんねえ。



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

そして最終スクープ！　実はさらにもう一台、このサターン版だけに出現するニューマシンがあるというのだ！　その名はランチア・ストラトス。「なにぃっ！？」と驚くカーマニアの方もいるだろう。そう、あの名車なのである。

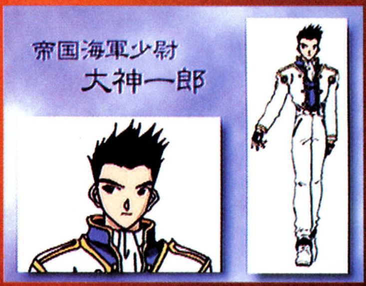
その昔ラリー選手権を荒し回った怪物マシン、ストラトス。過去のスーパーカーブーム時にも多少脚光を浴びた（非常にマニアックなので、ランボルギーニなどに話題をさらわれていた）のでご存じの方もいるかと思われる。この権利を許可するなんて、ランチア社、ニクイ。

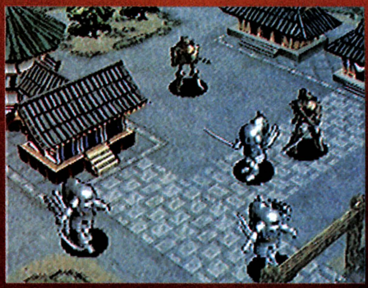


最高速が高く、強烈にコーナリング性能は高いが、極めて微妙なハンドルさばきを持つストラトス。上達すれば誰でも使えるようになるだろう。次号では、この車について深く掘り下げてみたい（個人的にも・・・）。




サクラ大戦
帝撃


帝国海軍少尉
大神一郎






えっ・・・
き　君が・・・
帝国華撃団の・・・！？





製作総指揮
広井王子

言わずと知れた、レッドカンパニー総帥。
ゲーム・アニメなどで活躍するコンセプト
プランナー・マルチクリエイター。
代表作
ゲーム　　　『天外魔境』シリーズ
ＴＶアニメ　『魔神英雄伝ワタル』



キャラクターデザイン
藤島康介

たおやかなる女性を描かせたら天下一品！
現在、海外でも爆発的人気を博している
押しも押されぬ当世人気漫画家。
代表作
コミックス　『逮捕しちゃうぞ』
　　　　　　『ああっ女神さまっ』



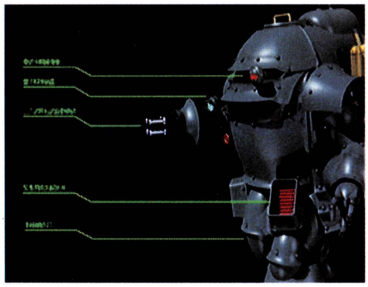
構成・脚本
あかほりさとる

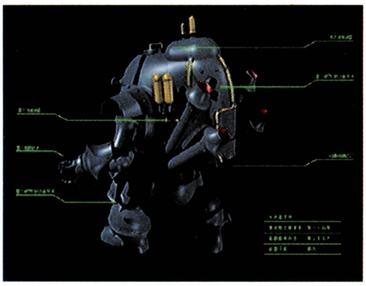
ギャグからシリアスまで、さまざまなジャンルをこなすシナリオライター。その活躍の場は、小説やラジオのＤＪにまで及ぶ。
代表作
ＴＶアニメ　『天空戦記シュラト』
　　　　　　『ＮＧ騎士ラムネ＆40』

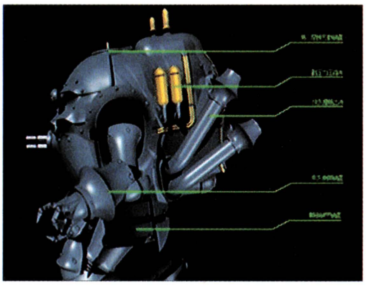


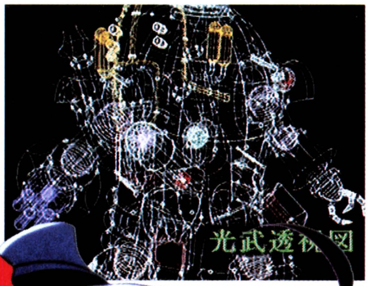
作曲・音楽監督
田中公平

叙情的なメロディーから、アップテンポで
勇壮な戦闘テーマまで、個性的な音楽が
ゲーム・アニメ世代に絶大な人気を集める。
代表作
ＴＶアニメ　『魔動王グランゾート』
　　　　　　『機動武闘伝Ｇガンダム』



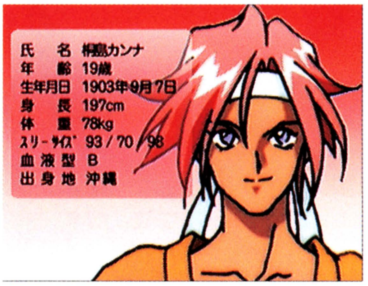


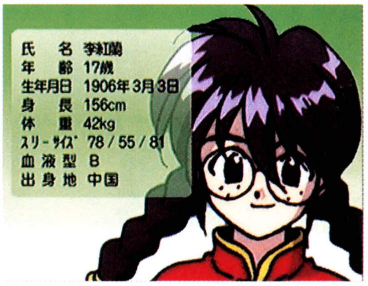


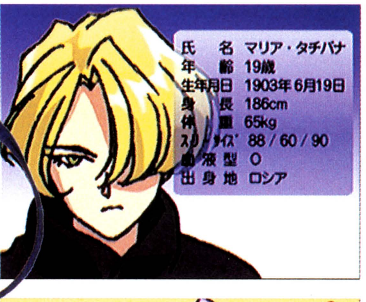


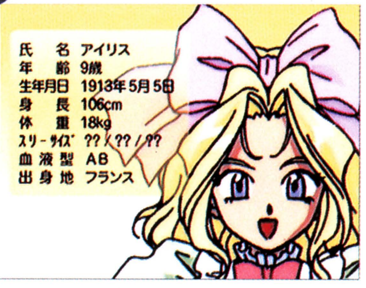
















GAME STUDIO INC.


Prnsses.
Korrin Hugo
de Benelches.



餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
© SNK 1995

とっても嬉しいクロスライセンス。

業務用、ネオジオ共に今やＳＮＫの人気をしょってたつ対戦格闘ゲームの一つ餓狼伝説シリーズ。その最新作、「餓狼伝説3」がサターンに登場決定。

このゲームを極めるならば新システムのスウェーラインシステムやコンビネーションアーツをモノにしなければならないが、とりあえず何度かプレイしてみればひととおりの技は出せるようになるし、自分の個性に一番あったキャラを操作する事で得られる一体感はクセになること請け合い。

動きや技にあわせてよく喋るのでキャラへの感情移入もばっちりだ。攻撃の駆け引きの面白さと一発の技の大きさがこのゲームの人気の秘訣。

アーケードでの餓狼シリーズ新作の発表もあり、サターンででも、「餓狼３」が遊べるという、ファンには嬉しいニュース。



サターンででも、魅力ある餓狼３のステージで熱いバトルが楽しめる。

さらにさらに、キンターズ95まで遊べちゃうんだ〜。



© SNK 1995

全国のアミューズメントスポットで男女共に大人気を博した対戦格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ '95」（編集部愛称：キンターズ）。サターンユーザーの中にも、あの熱いバトルに熱中したＳＮＫファンは多いはずだ。その夢が今回かなえられた。セガサターンで発売決定したこのゲーム、その特色は、なんといっても総勢24人（+2人？）の個性あふれるキャラを自分流にエディットし、闘えるというのが目玉。ど派手な演出やかき込まれた背景、攻撃の演出など、何とも目をひく。それ以前にキャラクターたちの人気には驚きで、ＳＮＫゲーム史上の人気キャラクターが一同に集まりにぎやかな事この上ない。後はサターンへの移植の完成を待つばかり。96年のお正月を前に、早くコイコイ、95！って感じ〜ですね。

 次号（1月26日発売号）では移植状況に合わせた可能な新情報とグラフィックスペシャルを予定。乞うご期待！





登場キャラたちはこのように個性タップリ。ボンバーやため必殺技も一人ずつ違うぞ。

GUN BIRD

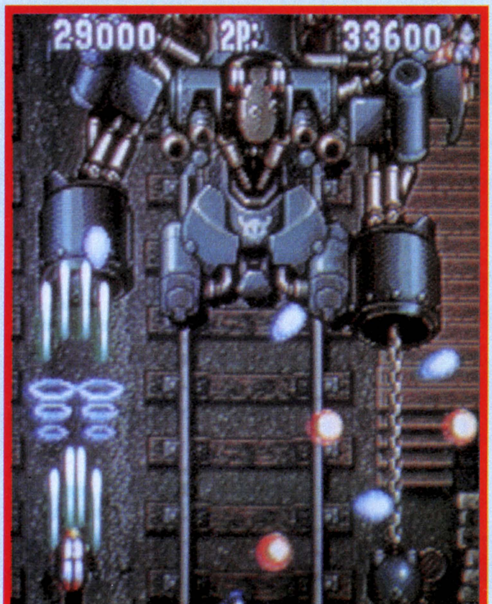
完全移植＋αで登場！

アーケードで大人気を博した彩京の縦スクロール・シューティングがサターンに移植された！　あの中村博文氏のキャラクターデザインによるかわいい飛行家たちが繰り広げる痛快空中バトルは、一度ハマるとやめられない楽しさを持っている！

彩京といえば、今までにも「戦国エース」や「ストライカー1945」などがよく知られているが、独特の縦シューティングに対する世界観を持っていることはマニアの方ならご存じだろう。1ステージは長すぎず、ボンバー多用主義！　ボスは何段階にも変形し、ワンパターンは決してナイ！　そのこだわりとノリに惚れているファン諸君、ついにサターンで「ガンバード」が遊べるぞ！

サターン版の追加点としては、オリジナルアニメーションの増加。声優さんの声とシンクロして、楽しさバッチリ。そしてムービー再生の完全最新オープニングデモが追加。TVアニメのオープニングにも匹敵する動画枚数を使用した（主題歌もある！）、ファンにはたまらない演出も嬉しい。

画面については、縦画面を横画面で表示するため上下が隠れてしまうが、プレイヤーの任意で多少の上下スクロールを可能にしてあるのでオリジナルのゲーム性は失われていない。また、モニターを90度傾けてプレイする縦画面モードも完備（タイトーの「レイヤーセクション」などもこの方式を採用）しているので、業務用の完全移植でないと納得できない人もバッチリだ。ただ、モニターによっては横にすると色のにじみが出たりすることがあるので、そこは各自判断しよう。

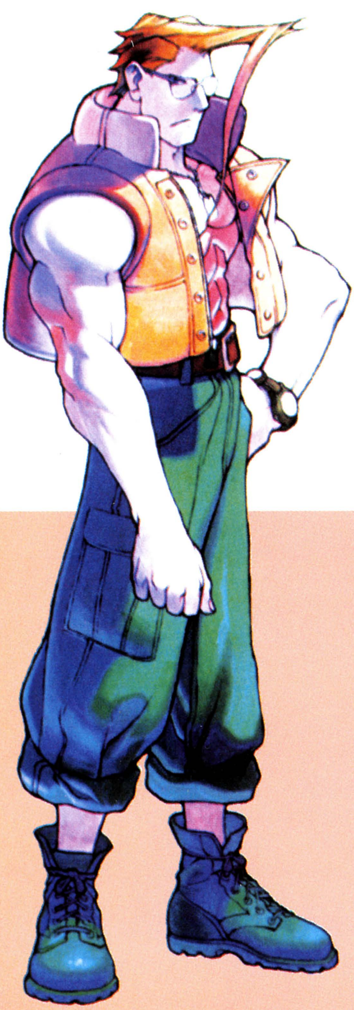


とにかくハデな演出が特長。彩京は爆風のグラフィックにも定評あり。

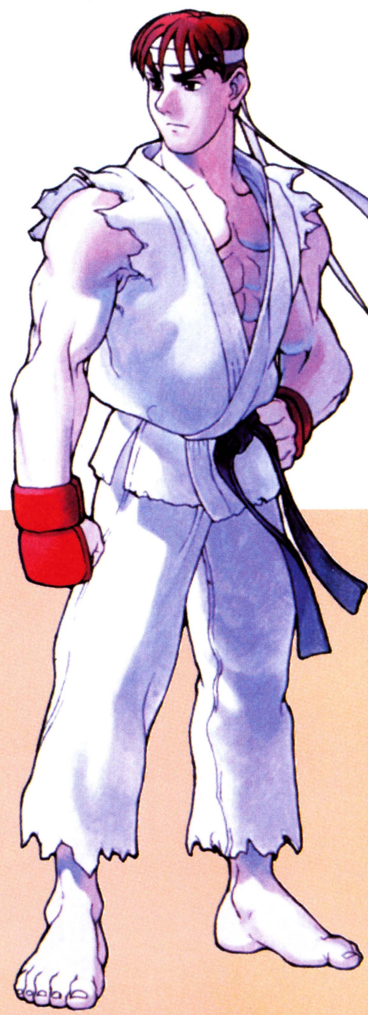
S T R E E T

もう最近は一目見てわかる、カプコン独特の色使い。独自のやられ表現などを駆使し、あたかもアニメを見ているかのような錯覚さえ起こさせる。





現在の対戦格闘ゲームブームを引き起こしたカプコンが放った、ひさびさのストリートファイターシリーズ・その名も『ストリートファイターZERO』。あの傑作が早くも家庭で遊べるようになるぞ。今までのストⅡシリーズの優れたシステムを踏襲しつつ、『ヴァンパイア』シリーズで人気を呼んだ”チェーンコンボシステム”にも似た、新たな「ZEROカウンターシステム」を取り入れたり、スーパーコンボゲージを3段階までためられるようにしてある、また空中ガードが可能になっているなど、ますます対戦をおもしろくする改良が加えられているのが、システム面での



ZERO

ナゾのパワーをあやつる格闘家がいる……そのウワサは、リュウの心を激しく揺さぶった。「この手で確かめてやる！」ムエタイの帝王サガットを破った昇龍拳と波動拳を武器に、さらなる高みにのぼりつめんとリュウの鼓動は高鳴る！

軍の上層部が麻薬組織とからんでいる……その信じがたい情報の真偽を確かめるべく、ナッシュは単身疑惑に迫ることを決意した。正義の仮面をかぶり、悪魔に魂を売り渡したやつらに、しかるべき裁きを受けさせるのだ！

FIGHTER

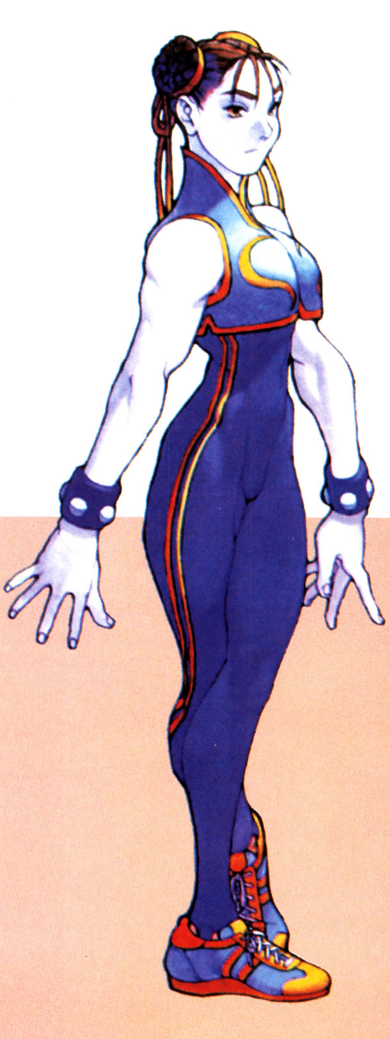


新生スーパーコンボシステムや空中ガードなど、長くそのスタイルを守ってきたストIIに、革命的な改造がなされた。これもいわゆる「ストII改造化計画」の一貫？

次号、乞うご期待！

特長だ。登場するキャラクターは、ストIIからも数人参加するが、元祖『ストリートファイター』や、『ファイナルファイト』から参戦した新人がいたり、完全な新キャラ「ナッシュ」と「ローズ」の参加など、まさに現在過去入り交じった壮大なストーリーの対戦格闘ゲームとなっている。まだまだゲーセンでは人気の衰えを知らない『ZERO』が、もう家庭で遊べるなんて嬉しすぎ。発売は来年だが、今から予約しておいて、発売日からガンガン対戦しまくるのもいいだろう。気になる発売日は1月下旬とのこと。そしてその次の2月には『ヴァンパイアハンター』が控えているぞ！

ZERO



ままならぬ警察の捜査にしびれをきらし、春麗はついに刑事となった。自らの手で行方不明の父を捜すためだ。やがて捜査線上にうかびあがる麻薬組織の存在。待ち構えるのは危険な舞台……父のためなら、どんな相手も怖くない！



メトロシティでの戦いをへて、ガイは「武神流」の決定的な力量不足を感じずにはいられなかった。形骸化した格闘遊戯を極めたところで、実戦では何の役にもたたない。本当の実戦忍術を会得すべく、ガイは戦いの場を世界に求める！





●FEDA～remake

スーパーファミコン版「フェーダ」と基本的には同じで、戦闘シーンは迫力あるアニメーションでみせるシミュレーションＲＰＧ。主人公ブライアン・ステルバートは上官に対し反旗を翻し友人と共に脱走したた脱走兵。それぞれの戦闘マップに「MISSION」があり、その遂行度合いによって、部隊にあたえられる称号が変化し、それに関連して仲間になるキャラクターや、イベントも異なってくる。スーファミ版と比べ、画面切り替え時間のわずらわしさも解消され、テンポの悪さを感じさせたイベントシーンや戦闘シーンも、作りなおし、描きなおしをかさね、完全なる「フェーダ」第一部として登場する。

●日灼けの想い出＋姫くり





やのまんからリリースされたジグソーズルゲーム「日灼けの想い出＋姫くり」５人の水着美女たちが色々なポーズでスクリーンに現れ、それぞれ４種類の難易度に対応したムービーでプレイヤーを引き込んでゆく。ピースをはめるごとに出演タレントの肉声がエフェクトで流れ、クリアする度に「ごほうびムービー」が見られる仕組みになっている。この、「ムービーパズル」モードの他にも「ＶＳパズル」や、「姫くり」もある。「ＶＳパズル」は、ムービー出演の５人の他、姫くりに出演しているギャルの中からランダムにフォトがピックアップされ、アイテムなどを有効に使いながらの対戦パズルが楽しめ、「姫くり」は、３６６枚、５０人以上の水着ギャルの撮りおろしフォトを、その名のとおり、日めくりで、毎日違うフォトで楽しめるモード。サターンに内蔵されているリアルタイムクロックを利用することで、たとえ毎日プレイしなくても自動的に日めくりカレンダーがめくられてゆく仕組み。どれも健康的な水着美女による実写映像のジグソーパズルというのが楽しい。ジグソーパズルと言えばやのまんのオハコ。その魅力をうまく、ゲームに盛り込んである。

●真・女神転生 デビルサマナー



女神転生がサターンに登場。このシリーズの独特な世界観は多くのユーザーを魅了してきたが、今回も相当個性的な雰囲気を漂わせる。モンスターも日本の地方の妖怪や、インド・ギリシャ系などを新たに加え、全体の半分以上をリニューアルし、サターンならではの迫力あるグラフィックでせまる。悪魔との会話のやりとりも充実し、新たに設けられた「服従度」でリアクションも多彩かつリアルに表現されているし、新たな魔法、合体システムも登場して興奮度も増している。攻撃魔法の画面効果をムービー映像で表現しているため、迫力満点の臨場感あふれる戦闘シーンが楽しめる。

●ブルー・シカゴ・ブルース





パッケージの写真に込められた被害者らしき女性の強烈な目と犯人らしき男？のナイフを持った右手いや目に写ってんだから左手、そしてハロルドらしき男のシルエット。真相は？



1986年、パソコン版の『殺人倶楽部』から始まり、今なお根強い人気を保持している「J.B.ハロルドの事件簿」シリーズ。家庭用にも、S.S、P.S、3DOとマルチ展開された。舞台はシカゴ。主人公J.Bの恋人の死をきっかけに事件は幕を開ける。主人公に与えられた4日間という限られた時間の中で数々のイベントをこなし、聞き込みや捜査、時にはバーでの思わぬ情報などを体験する。4日間のうちに事件を解決できなかった場合はもちろん、途中のイベントをクリアできなかった場合にも、ゲームオーバーを言い渡されてしまう。約100分のオリジナル動画映像も独特の世界に引き込んでくれる豪華版となっている。









格闘RPG！

主人公ハーン・サムウェルはじめ
5人のヒーローが大活躍の
対戦格闘アクションRPG、1月登場！

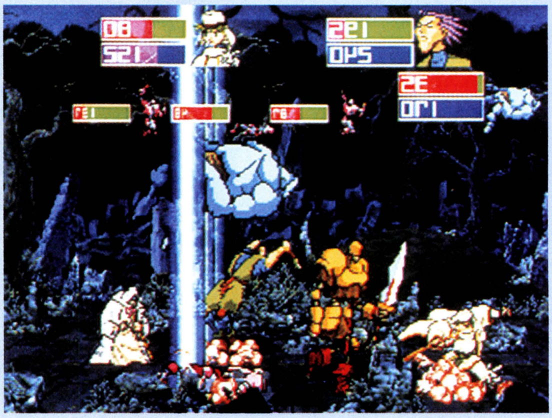
●ガーディアン ヒーローズ

ハーン・サムエル／ニコレ・ニール／セレナ・コルセア／ランディ&エドワード／イブシ・ギンジロウの5人＋一匹？の活躍がもうじき（1月21日予定）始まる。画面写真を見ると、その普通じゃないゲームの様子が伺われる。ロープレでもあり、アクションでもあり、対戦格闘でもあるとこうなるのである。どんな体験・体感ができるのか、今から期待が募るばかりだ。しかも、2人同時・6人対戦＝マルチターミナル6対応というサービスぶり。仲間と大勢でワイワイやりながら、盛り上がれそうなソフトだ。

気になるその内容は、対戦格闘ゲームに魔法の要素が加わって〜、当然、強だの弱だのジャンプだのがあって〜、しかも、ダッシュ、バックステップ、ライン移動なんてモノまであるのだ。

こりゃ〜いったいどんなゲームってんで、次号でばっちり、やりたいよ〜てんで、編集長に直談判中！
はたして、希望かなうか乞うご期待！











●VIRTUA PHOTO STUDIO

スタジオでシャッターをきるのはアナタ。ファインダーの向こうにあたしたち・・・と囁くのは、浅川優保ちゃん、杉浦あゆみちゃん、中井淳子ちゃんの３人のタイプの違う女の子。

ゲーム名そのままのカメラマンシミュレーションゲーム、１８才未満お断りの成人用ソフトなんです。ゲームのほうも気になるけど、ソフトのアンケート葉書返送抽選でもらえるメイキングビデオも気になるな〜。それにしても、蛍雪次郎さん（出演キャスト）こんなところまで進出してます。ポルノの大蔵映画、知ってる人、手〜上げれ〜。いね〜よな。知ってるとは言わね〜よな。このアダルトビデオ全盛の時代に。だいたい、３本立てで上映してて、３本とも男優はこの人なんて日もあったのです。サターンを自分の子どもに買ってあげるお父さんにとっちゃ雪次郎さんは他人じゃないのです。

そこらへんの事情はともかく、このゲームソフトＨ（？）なカメラマンになれる１８禁だから、ママに内緒でパパに買わせて、君もや・・・っちゃいけません。

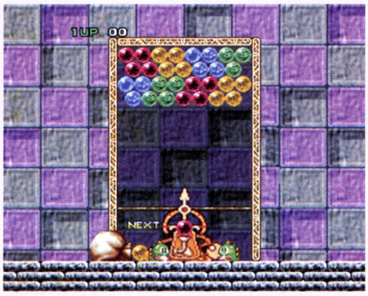
●パズルボブル
3DO

すでにアーケード版で大人気のパズルボブルが３ＤＯでも大人気。サターン専門書籍と言いつつも、編集者（アタシ）のかたよった好みによりどどっと、紹介しちゃいます。まっ、VIDEO-CD付書籍ってことでご勘弁を・・・。

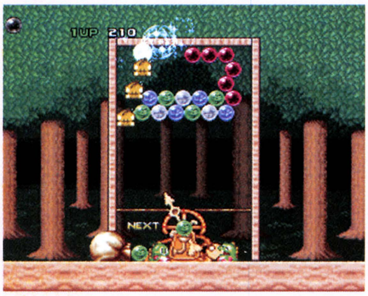
カラフルなステージにコミカルなキャラクター、おいしそうな色？のブロック。画面のかわいらしさから来るとっつきやすさが女性ゲーマーにも好評で、アーケード版では２が出ている。「人気がでるとすぐ２をつくっちゃうんだから」とは２の販促ののぼり。アーケード版で見た人は知ってると思うけど、これは下から枠の中にブロックを打ち、同じ色をくっつけて消していくゲームだ。ボヤボヤしてると天井が下がってきてゲームオーバーになってしまうので、あくまでサクサクと、消していきたい。消し方には様々なテクニックが存在して、エンディングを拝むためには多少は身につけておかねばならないテクニックがある。結構修行がヒツヨウ！　写真の型をよく見て、どうしたら能率良く消せるか、各自研究とイメージトレーニングにいそしみ、ゲームクリアを目指そう。

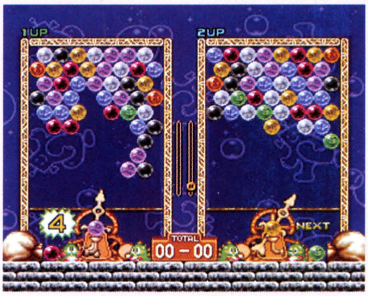














大御所的、育成ゲームの「プリンセスメーカー２」が、サターン＆３ＤＯで好評発売中だ。「２」の魅力を余す事なく移植。さらに、グラフィックと声優陣など音声面をハード特性を考慮の上、強化された。ファンを語る人はもちろん必見。普段の娘の行動や、イベント時のグラフィックなど、このゲームの楽しみはなんといっても娘の表情。サターン版でも実にいきいきと描かれている。操作方法も簡単で、読み込み時間も気にならない。ゆえに、ゲームに集中してプレイできる。難易度は少々高い気もするが、それだけ達成感もある。「プリメ２」、ユーザーの数だけシナリオが生まれる・・・。



ダンスパーティ

戦闘背景




サターン版と３ＤＯの画面です。なに？同じだ！そう、僕もそう思うんです。
でも、「こんなに、違うんだ〜、両方買わんきゃ」・・・プリメファンのコワ〜イ人々。







▲SS▲メイン画面▼3DO▼　▲SS▲　街へ行く　▼3DO▼　▲SS▲　城へ行く　▼3DO▼







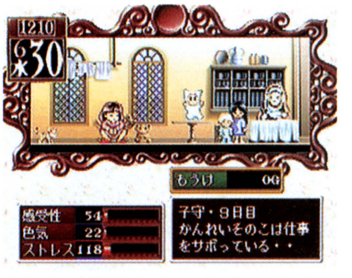
編集部●禁断のプリメ２●

メーカーさんと開発の方に見つからないよう
小さい声で隅っこの方でやります。

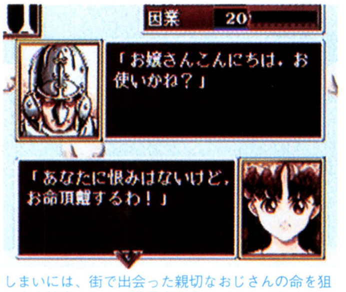
ここではプリンセスメーカーの邪道な遊び方を紹介しよう。かわいい一人娘をいかに個性的にするか・・・も、このゲームの楽しみ方の一つだ。なるべく礼儀作法や女の子らしい習い事、お手伝いはさせず、ただひたすら戦闘・剣術などを教える。すると一体どんな女の子になるのか興味があるわけで……



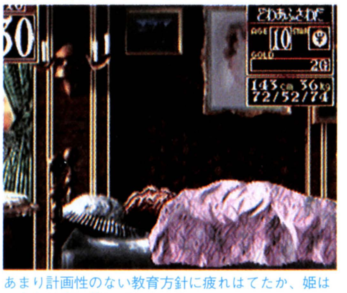
女戦士として育てるべく、武者修行の旅に出しまくった。戦闘を重ねていくと女の子らしさを失い…



このように小銭を稼ぐためにたまに働きに出しても、サボタージュの連続で使い物にならない姫。



しまいには、街で出会った親切なおじさんの命を狙い出す始末。とんだ乱暴者になってしまった。



あまり計画性のない教育方針に疲れはてたか、姫はいきなり病に伏してしまった。



こんなときは体をいたわる意味での休みをとらせなければ。しかしここで遊んでムリさせたりすると…



やっぱりムリがたたって危篤状態に。姫のあきらめた顔がもの悲しい（誰のせいなんだ）。



無念さを表す姫。ホントウに短い生涯だった。彼女の死は決して無駄にしない…予定。



たったの10歳で、その短い生涯を終えた姫のかんれいそのこが訴える。すべてプレイヤーの責任だ。

君も、禁断のプリメ２のレポート報告でもしてください。特に、プリンセスになることなく何歳ぐらいまで生きられるか、興味があるぞ。君の育成した「プリバ〜イヤ〜」の報告を待ってます。って誰もそんなことしね〜ってか・・・。

サターン・3DOのプリメ２の魅力はなんといっても、そのグラフィックの美しさにあります。久川綾さん演じる「娘〜プリンセス」のイベントシーンが随所に織り込まれていてファン必見の作品。前ページの編集部のプレイヤーみたいにへんなプレイしなくてもいいじゃね〜か、にゃろめ。グラフィックだけをとっても十分堪能できるっつうことも含め、ここでは、何点かそのシーンをご紹介しましょう。それにしてもウチの連中はひどい。先が思いやられます。

PRINCESS MAKER 2

PRINCESSグラフィック FOR STURN













PRINCESSグラフィック FOR 3DO





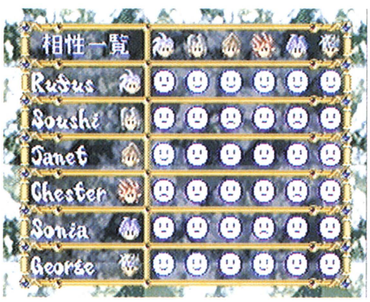


次世代ゲームメーカー発掘探検隊が行く！

アークシステムワークス
株式会社
様

Wizards' Harmony

新春
発売予定
￥4900







FOR NEXT PAGE

今日から夢の学園生活
コテプリキャラほにゃ〜

サターンとプレイステーションで出来る、ファンタジックシミュレーション、「ウィザーズハーモニー」。科学よりも剣と魔法が栄えている世界に設立された、「Skill&Widsdom」と言う学校に通う学生たち。そのなかで「ウィザーズアカデミー」というクラブ活動のマスター（部長さん）ルーファスが主人公だ。さて、まずメンバーが揃わず廃部の危機にさらされているアカデミーに新入部員をアノテコノテで勧誘するところから始まる。なんだか知らないけど、ココの生徒会長はこっちを目の仇にしているからつぶそうとしてくるし、学園内に、この学校のある街に、そして休日の各ポイントにと、次から次へとイベントがおこしで、忙しい。何か起こる度に部員にしたキャラの性格が掴めてくるのがこのゲームの面白味だと思うんだが、プレイヤーサービス（？）の温泉グラフィックが、男しかナイぞ？　おや？　まさか隠されたグラフィックなんだろうか・・・って、どーだっていいダスな。反省。ちゅう訳で、アカデミーを保ちつつ、一年間、あかるく楽しい学園生活を送りましょう！　ほにゃ〜。



祭りそうし



ステータス個人

この街には、人狼やらハーフエルフやらゾンビやらケンカで殴られるアニキやらが、いるんだよ。カーソルは、「弥次郎」（という名前らしい）。愛くるしい。

５人やっと集まった。うーぬ、１年間つきあう仲間ナンでそれなりにおもしろそうな奴を捜したいところだが、うまくひっかからないんだよなぁ。

これが主人公の先輩。何かにつけてかまってくるので部員よりも出番が多いが、ＯＢの彼は一体、卒業後何して暮らしてんだ？　どうやら魔法の天才らしいが。



街マップ



デイル先輩

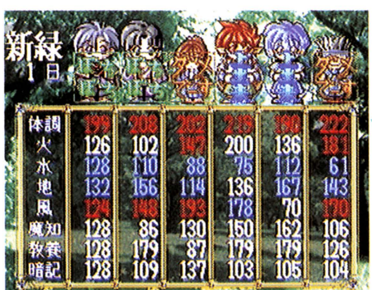
次世代ゲームメーカー
発掘探検隊が行く！

アークシステムワークス株式会社様

Wizards' Harmony

新春発売予定 ￥4900

傑作！弥次郎



育成中



授業決めと弥次郎

さて、活動のメニュー決めと活動画面。個人差を考えて活動を進める。。。。。ちなみにこれはボタン操作で、でっかくした弥次郎。イカスでしょ。かわいいでしょ。ゲームをはじめた当初は、これが一番のお気に入りで、弥次郎ばかりいじってたのは、私だけじゃ〜ないはず。

インターネットでアークシステムワークスさんの情報が得られるらしい。ネットではホームページと「ARK TIMES」を公開中とのこと。「ARK TIMES」では、雑学クイズや美術館などの情報などさまざまな話題を週に２回ながしているとのこと。ネットユーザーのあなたなら一度アクセスしてみましょう。

ADDRESS=http:/www.arcsy.co.jp/



教官に頼まれる



検定試験

このアカデミーに参加していると、主に、魔法訓練、魔法検定、教官のおつかい、魔物退治、街の補修など、何かよくわかんないことに任意で巻き込まれて楽しいが、面倒だと避けて通れるっていうのがいいね。ちなみに役立たずな事の方が多くなってしまうのが妙にリアルでよい。



剣の幽霊



森のゾンビ

次世代ゲームメーカー
発掘探検隊が行く！

アークシステムワークス
株式会社
様

Wizards' Harmony

新春
発売予定
¥4900



市場のケンカ



怒るチェスター

休日に街をプラプラすると、まれに仲間に会える。というよりはみんなを捜してさまよってるって感じなので、誰もいないと人知れず悲しい気持ちになってしまうのだが・・・。運良く会えた時、会話でうまく受け答えすると明るい音楽が流れる。が、気分を損ねる事だってしっかりあるのだった。



武器屋で会う



怒るチェスター２

今後のアークシステムワークスさんの活躍に期待しつつ、第１回次世代ゲームメーカー発掘探検隊が行く！（長い）の終了です。編集部では、「これからの次世代ゲーム業界はウチにまかせろ！」なんて新規設立のメーカーさんや新規参入のメーカーさんの参加をお待ちしております。ふるって、編集部までお申し付けください。　　　　　　かしこ。

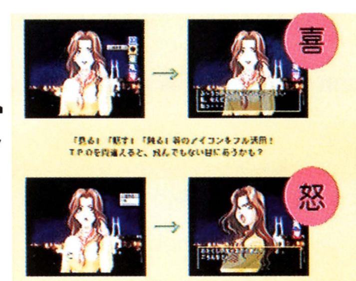
結婚











豪華声優陣に超期待！僕も私も「結婚」しちゃいま〜す。



●鶴　ひとみさん



●久川　綾さん



●冬馬由美さん



●嶋方淳子さん



●金丸日向子さん



ちょっと、結婚でもしちゃおかな〜・・・気楽にできる結婚です。

詳しく言うと〜って、おっといけね〜、本の中の一つぐらいはビデオＣＤを楽しみにできるモノがなくちゃだわ。直接、開発担当の「HEADROOM」さんにインタビューしてきたので、じっくり、詳しく堪能してください。それにしても、この豪華な声優さんの面々。声優ブームの昨今、育成ゲームの世界あの「HEADROOM」が、　とくれば、これはもう、やるしか〜ってカンジ。しかも、テーマは「結婚」。う〜ん、なんか生活感ありまくりですね。ウキウキする人。悩んじゃう人、それと、今度こそ・・・なんて人いろいろいると思うけど、気楽に何度でもできる結婚です。なにやら、ビデオシネマかどうかわかんないけど、アニメ展開など連動した企画もあるそうでさすが、イケイケの「HEADROOM」さんですね。

（声優さんの写真は結婚前夜のＣＤ-ＲＯＭに収録されているもので今回の付録には収録してません）





●緑川　光さん



●阪口大助さん



●置鮎龍太郎さん



●石川英郎さん



●林　延年さん

結

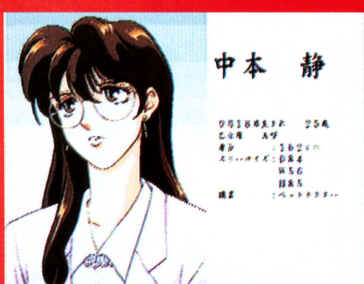












「卒業」「誕生」で大ヒットの「ヘッドルーム」の人生シミュレーションゲーム３部作の完結編、「結婚」。学校生活、芸能界、そして結婚。「卒業」と「卒業M」（女性ユーザーの為の専用男性キャラクター）の人気キャラクターの未来の姿が「結婚」のキャラクターになっていて、男性にも女性にも楽しんでもらえる「デュアル・システム」を導入しているため、より多くのユーザーに楽しんでもらえる作品に仕上がっている。ゲーム開始後、交際、プロポーズを１年という限られた時間内でクリアし、婚約期間を経て結婚・・・。そして、ユーザー次第で平凡にも波瀾万丈にもなる家庭。様々な結婚がシミュレーションできる？







婚





考え出す偉い人

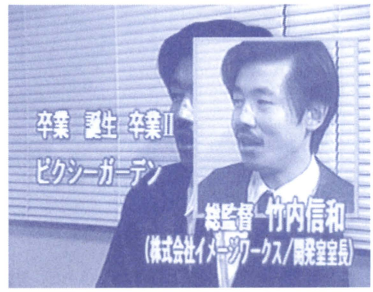


▲独特の語り口でホンワカした矢先に「結婚は人生の墓場だと言いますね」とは…。サクっとキました。



▲いきなりですが、私のサインをねだってくれた開発の方？でも、この方は、会社の中で一番～んエラクないひとらしい・・・です。冗談かしら。

作り出す偉い人

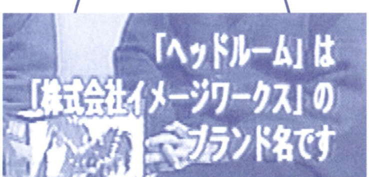


▲てがけたソフトをアタタカイ目で見守り、わが子のように可愛がる…エエ話やなぁ。

HEADROOMの偉い人

VIDEO-CD PLAY BACK

ただ今、業界人として育成され中の神例その子の



ビデオCDの取材で、ヘッドルームにオ邪魔してきました。「エラ～イ人が来るよ」と聞いてあわわ、というところに早速お２人登場！　これがあの「卒業」「誕生」など人気育成ゲームの産みの親、窪田さんと竹内さんです。ムム…、このお二人は…、お、おもしろい人だった～、のです。そうか、エライ人っていってもコワイ人じゃないんですね、さすがは産みの親（何だそりゃ）。それじゃあどっちが父、どっちが母という話になりまして「役柄からいって父が僕（窪田さん）で母が竹内さん」と語ってくれました。
運転手がキミで車掌は僕だみたいですね。それでは、出発進行！はその子。



その子ちゃんのゲーム近況報告！

実は家庭用コンシューマ機っていうとスーファミしか持ってないんです。だから他のゲームは友人宅で極めます～迷惑な話ですね。アミューズメントスポットにも頻繁に足を運びます。対戦格闘ゲームと麻雀ゲームでいくら消えたか知れません。旅先でもゲームセンターと献血センターは必ず立ち寄るのでどこかで会えるかも知れませんね。今は「同級生2」（エルフ）の友美にうふふですが、「誕生」でお父さん？気分も満喫しています。甘いモノとゲームは止められませんね、うむ。



こんにちは～。その子で～す。
もうすぐそこに、来年さんが来ている冬のある日
キラー通りをちょっと入ったとこに
いろんなモノを育成している・・・という
業界の人気頭脳集団 HEADROOMさんに
おじゃましました。
そこの偉い人のお話が聞ける～ってんで
・・・・ワクワク。
びでおし～で～の中に詳しく収録されてるから
ここでは、その場の雰囲気とか映像にはない
社内の様子をお届けしちゃいましょう。

では、行ってきま～す。

徹夜明けの眠い頭で「どうしようか・・・デビュー曲」・・・「あっぱれ酒」



▲卒業とくれば、育成ゲームの「いろはのい」多くのファンが育成に浸りきった育成ゲームの代名詞。各種ハード、移植メーカーさん総なめってかんじです。今日は、この話からスタートです。アタシもヘッドルームスクールの仲間入り～。



▲そして、お次は、竹内さんがキャラについて熱弁をふるってくれた「誕生」。「かわいくてもダメ、歌がうまくてもだめ」なんか、ダメという時だけ、私のほう見て力が入ってるようなきがしたのは、私の思い過ごしでしょうか・？今度誘惑してみます。

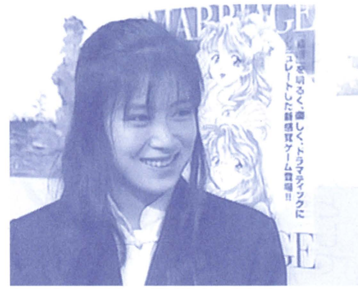


▲「今日は土曜日だから人が少ないですね」「ヤル事ある人が出社するんだよ」「フレックスですねぇ」「そう言うときこえはいいねぇ」……。ちなみに開発には女性はいないとか。「女人禁制でもナイんだけどね」誕生！女子社員版でもひとつ・・・。

え～、偉い人・・・＝恐い人。じゃ～、２ミリもありませんでした。逆に、ホントに偉いいんですか～？ってききたくなるほど、気さくな兄貴ってかんじ。



▼せっかく来たんだからたっくさん聞いてこ！　というわけで取材だっちゅうのを忘れそうなほどあれこれうかがったのです。そうか、なるほど、フムフム。制作秘話なんかもた～くさん、きいてきたよ。聞くも涙、語るも涙（どこが？）。



▼こちらは近日発売予定、「結婚」のちょっと前バージョン、「結婚前夜」。「いや～「結婚初夜」なんていう人のわるい人がいるんですよ～」「すみません、私もそう思いました」「……」み、みんなだってきっとそう思うモン！　…ネ？



▼「結婚と言えば…」とおもむろに話し始めた窪田さん。びでおし～で～には収録仕切れなかったあれこれがあるけど、すっごくタメになりました。私が結婚するときには絶対思い出しますね。（いつの話だよ）。



400人の女の子をオーディションする・・・それが楽しみで、受けちゃった仕事です！



▲ちなみにこれは最新作の「ピクシー・ガーデン」です。妖精の箱庭…画面を見せてもらっちゃった。「これでひとりぼっちの人は寂しくないですネ！」「自分の部屋で自分で育てた妖精とのコミュニケーション…」。プレイヤーの「ほぼ想像できる笑顔」。



この方たちが、あの「卒業」「誕生」などの人気ソフトを世に出したスゴイ人達（と、私）です。どーだッ、スゴイでしょう！　ふ～、どきがむねむね。



▲開発室ではその名のとおりソフトの開発中。ゲームを創っている現場はユーザーにしてみればあこがれの場所。働いている人は神様に見えるのデス。神様はみんな、明るくほがらかで優しい感じのするお兄さん達でした。



▲こちらは、卒業R。R指定でもなけりゃ、リニューアルでもありません。ただ、単に４００人の女の子のオーディションがしたかった・・・あ～なんてリアルなお話。あっ、そうリアルです、ゲーム名。卒業リアル（R）。窪田さん厳選の女の子に期待！



▲こぎれいに片づいたフロアに並べられたデスクとパソコン。壁にはあのゲーム、このゲームのポスターが！　なぜかバーチャファイター２のキャッチャーぬいぐるみなんかもあって「イイ会社だねェ…」と、思わずにはいられないのだった。



▲邪魔にならないようにうしろからそっとみてる…ハズだったのですが。すっかり邪魔してしまいましたね。スミマセン、ゲーム、ホントに好きなんデス…。私の質問に根気強くつきあってくれた開発の方々、有り難うでした…（ちょっと反省）。



「ちなみに、私、離婚経験あります」と昔の奥さんにあやまる偉い人、ではありませんよ。

小学館プロダクションから発売の「結婚」～Marriage 期待してくれていいです。（断言）と言われてもちょっぴり残念なのです。まだ、サンプルロムをお借りできなかったので次回ぜひ、お願いします。次号、私も夢いっぱいの結婚をしたいものです。窪田さんみたいな男性には気を付けヨット（ウソ）。

event clip



はいすくーらー in としまえん

秋の少年冒険団

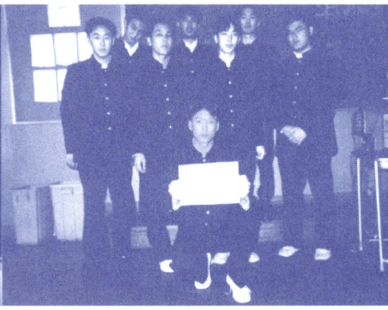
秋は冒険の季節。若さとは、どんな逆境にいてもまったくそれに気づかないこと。今回のクリップ冒険団は、都内の無謀極まる高校生軍団「安田学園・バーチャジャンキー・ハイスクーラー」たちである。これは、彼らの汗と涙と電車賃の物語である。馬鹿な奴等だ！

事の始まりは・・・そしてその顛末は・・・

事は両国の男子高校・安田学園の生徒がAM２研パブリシスト、中島さんに電子メールを出したことから始まった。彼の企画をおもしろいと思った中島さんが全面協力でＶＦ２.１の筐体を貸し出し、念願かなって「学園祭でバーチャ大会」が実施されたのである。我々クリップ編集部もその様子を取材に行ってきたぞ。



会場はこんな感じ。数あるクラス展示の中でも異彩を放っていたのは確か。しかしもうちょっとハデな飾り付けを想像していたのだが…



これが企画メンバー。2研特製の賞状を持っているのはVF2大会の優勝者だね。それにしても、女子高生がいっぱいいるのを想像してたのだが…

いざ出陣



そんなわけでバーチャジャンキーの彼らに、「いっちょ”としまえん”でも軽く暴れてもらおうじゃねーか！」という企画が出た。11月23日、としまえんに全員集合だー！

あった！サターン館だ！



作品？-1



作品2



(上)入り口にいたおねーちゃん。真っ白な短パンがさわやか＆セクシー。(下)会場中央の巨大モニター。ここで大会が行われまくった。



作品3

ダライアス外伝



作品4

出展作品

会場の「としまえんサターン館」に一歩入ると、中は完全にサターン・ワールド。これから出るべき新作がめじろ押し。しかも入場を時間帯でしっかり区分してあったため、混み具合もちょうどいい。やりたいゲームがすぐ遊べる状態だったのには感動。ダテに抽選で招待してないね。セガ・アーケードの新作もいくつか展示されていたし、ミニ大会がガンガン開かれていたので会場中すべてが盛り上がってる感じ。グッズ販売もあるしキャンギャル＆コスプレギャルもいたぞ！

challenge the battle!!
はいすく～ら～ゲーム大会 挑戦 結果報告

そして我らがハイスクーラーたちもしっかり大会に参加してきたぞ！　まずはバーチャ２大会。メンバー全員自信アリということで期待していたが、結果は惜しくも全員途中敗退。練習中にはまだ発売前だというのに、平気でデュラルを出したりするメンバーもいて、見てるこちらは焦りまくり（もちろん大会にデュラルで出場したりはしないぞ）。さすがに学園祭でサターン版ＶＦ２＆Ｖコップが ＡＭ２研から貸与されていただけのことはある。そしてもう一つ参加したのがＶコップ大会。発売日前日だというのに敵の出現パターンは完璧に記憶しているメンバー（オイオイ）。２人が参加して、その内の一人、岩田クンがアッサリ優勝してしまった。キミをこれから「フライング岩田」と呼ばせてもらうよ。

金網です・・・まっち





(左)バーチャファイター2大会ではメンバー同士がぶつかるハプニングも。残念ながら全員敗退してしまった。ホントだったら優勝してもおかしくない腕前なんだけどねえ…。すべて私が悪いんです(意味深)。それにしても巨大スクリーンで見ても全然アーケード版にひけをとらない完璧なデキ(ビデオCDにも収録されてます。もっかい見てね)には恐れ入りました。人気・実力ともにもはや業界ナンバー1ですね。



(右)バーチャコップ大会には二人が出場。バーチャガンを持つ手が熱い（疲れてるだけか？）ハイスクーラーズのリーダーは残念ながら途中で敗退したが、岩田クンはなんと優勝！（川口さん、すいませんでした）試合前にも「自信はあります！」と豪語していただけはある。（ちょっと反則だけど…）それにしても優勝しちゃうとは！　そのゲームの腕前、うちの編集部で活かしてみない？
次回も冒険するぞ！

娘スプレ！



今回会場にいたコスプレギャル３人。彼女たちはなんと、セガのバックアップを受けている？とのこと。え～、よくわかんな～い。

GAME CLIP

VIDEO CD

どわあふ澤田のぞっこんビデオCD

突然みなさんの前に登場させていただいた我々ゲームクリップですが、ビデオCDつきのゲーム本ということで、なかなか買うのに勇気が必要だったことでしょう。買って下さって、たった今このページを読んでくれているアナタ、あなたは時代の流れに敏感な、鋭いセンスをお持ちだとここで賞賛したいと思います。なにしろ現在のビデオCD市場ときたら、せっかくこんなにおもしろいメディアだっていうのに、出回っているのはエロソフトばっか。男性ユーザーが多いんだからエロを作りたいのもわかるけど、他にもあるでしょ〜もっとなんか…　というジレンマを形に表したのがこのゲームクリップなのです（…でいいんだよなあ？）。サターン・3DOという高性能CD-ROM搭載マシンをせっかく購入したんだから、パワーアップさせてあげたい気持ちは誰しもあるハズ。たかだか１万円強で、ゲーム機が映像再生マシーンになるんだから、ちょっと試しに改造してみたら？

ビデオＣＤの世界は白紙状態

●現在発売されているビデオCDソフトはそう多くはなく、ヒットしたものもわずかだ。それはやはり、ハードがまだあまり普及していないことと、つい最近までのビデオＣＤプレイヤーは画像のクオリティがあまり高くなかったということがが原因かと思われる。しかし我らが次世代マシン（サターン・3DOなど）にコンバータを組み込んでビデオＣＤソフトを観てみると、今までのモノより数段画像のクオリティが高いことがすぐわかる。レーザーディスク並とは言わないが、ちょっと前のＶＨＳデッキ並には質が向上しているんである。最近、ビクターエンタテインメントから発売された2本のビデオＣＤソフトなどは、まったく問題ないレベルまできている。それというのもサターンなどが今までのプレイヤーより再生能力が高いからだろうけど。それでは、その2本についてちょっと一言二言インプレッションを書かせてもらおう。

VIDEO-CD ヴァンパイアハンター

カプコンの放った最近のアーケード用作品の中ではこれがベスト！と筆者は声を大にして言いたい傑作。ドラキュラや雪男、フランケンシュタインなどの個性溢れる伝説の魔物たちが、奇想天外な妖術を駆使して、格闘ゲームの常識を遥かに超越した闘いを繰り広げるさまをビデオＣＤに完全収録。

最大の売りは、基本技や必殺技を含む全キャラの全技を完璧に収録してある点。いつでも好きなキャラの技やエンディング・オフィシャルイラストなどを鮮明な画像で観ることができる。技のコマンド入力に関しても、画面外にボタンとレバー方向で入力タイミングまで表示されているので、わからない人はスローで観ればＯＫ。

このソフトは、例えアーケード用の基板を持っていても買っておきたい一本だと思う。それにしても、過去にここまで多くの素材を一個一個編集して作られたビデオＣＤソフトはなかったとか。実際、普通のビデオソフトとしてもここまではやんねーよなあ。

ビデオＣＤの容量限界の74分をほぼギリギリまで使った（！）、ある意味では超お買い得ソフト。定価は4,000円だ。これは、はっきり言って安いです。



▲ビデオＣＤパッケージイラスト ©CAPCOM ©VICTOR ENTERTAINMENT

VIDEO-CD バーチャファイタースペシャル

そしてこちらも同じくビクターから発売された、アーケードのセガ、『バーチャファイター2』のビデオCDだ。こちらは『ヴァンパイアハンター』のような資料的価値のあるソフトというよりも、バーャの達人たちの対戦プレイをタップリ収録した実戦用ビデオ。

アーケードでバーチャ対戦にハマっている人にはオススメだ。なにしろ全キャラの総当たり戦という豪快さなので、自分の得意キャラのチャプターを呼び出して何回も観てみるなんてのも楽勝だ。全試合をぶっ続けで観るということもできる。好きなキャラだけをピックアップしてビデオに編集しておくとかね（※個人で楽しむだけだよ）。ところでこのソフト、もとはビデオソフトとして作られた物をビデオCD用に再編集したもの（もちろん対戦の内容は大きく異なる）なんだが、実はこれが、現在のビデオCDソフトの売り上げの記録的数字を樹立しちゃったそうだ。ビデオの方もかなりヒットしたそうだからわからなくはないけど、バーチャパワー炸裂ってカンジ！　この影響でビデオCDのコンバータやハードが普及するといいんだが。

気になる定価は4,017円。パッケージのでっかいアキラが目印だ。



▲ビデオCDパッケージイラスト ©SEGA ©VICTOR ENTERTAINMENT

VIDEO-CD GAME CLIP



さて、今回のゲームクリップに付録としてついたCD-ROMは他のビデオＣＤソフトに比べてどうなのか。映像のプロの方によれば、取材や編集にかけた時間etcを考慮すると、通常のビデオソフトやテレビ番組と比較しても遜色のないレベルだそうな。しかもそこまでのモノが付録でついちゃってるってのは、自分でいうのもなんだがけっこうスゴイことなんではないだろうか？　そして約100ページの本までついて2000円を切る。どうみても安すぎる！　と制作サイドとしては思ってるんですが、購入されたあなたはどうお考えですか？　我々はこれからもできれば毎月、最新の映像と最新のゲーム情報を詰め込んでこの「ゲームクリップ」を出し続けたいと思っているのですが、読者のみなさんの応援なしには不可能な事です。「こんなことをやってくれれば買い続ける」「ここが気に入らない」などといった感想をガンガンお寄せ下さい。必ず反映します。

編集後記もどき

いや～、終わった！　今までにこんないろんなことをさせられた仕事ってないですよ！　あっ、わたくし「編集後記コイテマス」に登場させて頂いたどわあふ澤田です。過去に雑誌や単発本、ビデオやビデオＣＤソフトなんかを作るのに協力させて頂きましたが、今回は映像と本の両方でしょ？　なんかわけわかんなくなってしまいましたよ。映像が完成した時点で酒飲みに行きたくなるし（打ち上げ気分）。オイオイ、まだ本があるって～の。まあ、本は一応本職なんで、ビデオCDの話でもしましょか。まず「セガ・ニューゲームクリップ」は、価値ある映像を収録しなきゃ意味ないわけで、裏技を含むカッコイイシーンをいろいろ入れてみました。時間の関係でちょっとかたよってるところもあるけど…ゴメン。映像に入れられなくて残念だったのが『バーチャコップ』のミラーモードと『セガラリー』の隠しカー、ランチア・ストラトス。超カッコいいんだけど、撮影日までに出現させられなかったのです。僕の腕が未熟だからですね。次回はテッテテキ（徹底的）にラリー特集ぶちかましたいと思っております。「はいすくーらーCHALLENGEinとしまえん」は、セガ・中島さんの協力で「学園祭でバーチャ大会」を実行した都内、安田学園のバーチャジャンキー高校生たちに、豊島園のセガサターンイベントに行ってもらったというもの。時間の都合で取材班が早めに切り上げたら、なんとメンバーの一人、岩田くんがその後開かれたバーチャコップ大会で思いっきり優勝してくれやがったため、ちょっと矛盾のある構成になってマス。でも、おめでとう。そして川口さん、すいませんでした。「ぷよ通13連鎖の世界」は、我々のためにわざわざ究極奥義を披露して下さったコンパイルさんに感謝、感謝。ただ下地づくり（笑）が長いんで、声優さんたちもアドリブでいろいろ壊れてくれてます（高木さん、さすがプロって感じでした）。「菅原祥子のnew GAME clip」は多くのメーカーさんたちのご協力に大感謝です。次回はもっとたくさんやりたい予定。ところで菅原さんって、あの『ときめきメモリアル』の虹野沙希ちゃん役なんだよ～。そんでね～、そんでね～、巨乳なんだよ～（すいませんサッちゃん）次回も登場するかもよ？「その子ちゃんのHEADROOMの偉い人」では、クリップのマスコットギャル、神例その子ちゃんが突撃インタビューをカマしてくれたんだけど、ヘッドルームの方には急な話でご迷惑をおかけしました。ゴメンナサイ！　…でもその子ちゃん、洋服とか化粧とか、ずいぶん気合い入っちゃってんじゃない。どしたの？？「D.澤田の後記コイテマス」は飛ばして下さい。あぁ、プレゼント商品の発表してます。プレゼントご希望の方はイヤイヤ観るしかありませんね。それであの～、クリップ編集部には二人しかいないってことはないですからね。カメラ撮ってる人もそうだし、他にもDTPオペレータとかいますから。「声優さん紹介・スタッフロール」は私もまだ観てません。菅原さんと高木渉さんのファンの方には嬉しいコーナーのハズですね。「ときメモ」ファンの友達がいたら宣伝しておいて下さい。

● お礼 ●

急遽決まった今回の「ゲームクリップ」の話に、快く協力して下さったセガCSの川口さん、そして親切にも素材提供＆アドバイスまでして下さったAM2研パブリシティのウメさん・中島さんにお礼を申し上げます。そしてすべてのメーカーさんにも「ありがとうございました」次回もがんばります。

投稿ミキシング倶楽部開設のお知らせ～

我々ゲームクリップ編集部では、愛読者のみなさまの熱い投稿を大募集します！　みなさんと私たちの愛のキャッチボールって言っちゃったら気持ち悪いんだけど、まあそんな感じです。
現在予定しているのは、全体のファンページ、「ゲームクリップ1号、すっごくおもしろかった～」とか、「こんな企画やってほし～」といったお便り、ご意見などバキバキ掲載したいと思います。それから、人気メーカー・ソフト・ハードのファンページ。
これから説明しますけど、いろんな読者の方がいらっしゃると思うんでたくさん用意してみました。「○○のコーナーも作れ～」とかいうお便りもお待ちしています。
掲載作品には謝礼を検討中。

セガファンクラブ

「豊漁の祭典」

ウルフはカニ、ジェフリーは漁師、ジャッキー１Ｐは魚屋（の服）、そしてラウは料理人とあっては、バーチャは食の祭典という見方もある。強引ではない。というわけで楽しげなイラストや、「○○はこの動物に似ている！」なんていうどーでもいいことまですべてお待ちしてます。
●投稿とは！…愛ある投稿者の多いハイレベルなコーナーを担う作品募集！＝絵がうまいとかそんな基準じゃないぞ。

カプコンファンクラブ

「G²カップ」

ゲームカプコン　ゲームクリップ

あくまでも１ソフトメーカーであり続ける硬派職人カプコンの大ファン、ディープマニアしょくん集合！
次回のストリートファイターに希望することや、好きなキャラのイカスイラストなどお待ちしてます。サターン用・アーケード用問わず受け付け中です。スーファミだってOKさ～！
●投稿とは！…かわいいのもカッコイイのも待ってます。個性の強さが掲載のカギ、見る人にキミの作品を焼き付けよう。

■映像投稿コーナー■

バーチャルゲーマーズ

ゲームクリップのビデオCDという有力な映像メディアを駆使した投稿コーナーといえば、読者のみんなが録画したビデオをVCDに収録するという荒技。あなたのスーパープレイや、自分で発見した裏技または「入魂のコスプレ・ギャグドラマです！」なんていうものから、コスプレのイメージビデオ、地元のローカルイベントの取材ビデオなどなんでもとりあえず送ってみてちょーだい！　おもしろいものは次回以降のゲームクリップVCDに収録させていただきます。もちろん、謝礼も考えてますよ。そこのアナタ、恥ずかしがらず、全国デビューしてみませんか？

SNKファンクラブ

「新NEO企画」

多くのファンを持つネオジオ。魅力的なキャラクターたちに自分たちの愛をぶつけるにはどうしたらいい？
　コスプレ？　イラスト投稿？　…すべてです。ゲーセンでプレイ、家庭でプレイ、コスパでプレイ、そんなあなたの愛あふれる投稿やコスプレ写真、待ってます。もちろん、コスプレは他のメーカーのゲームでも余裕オッケー！
●投稿とは！…ウマイのを載せないんじゃなくて、スゴかったら載せたいんです。

コンパイルファンクラブ

「脳コネ本舗」

全国に広がるぷよらーのみんな、すべてのゲーム雑誌にぷよのコーナーを作ってしまえ～！というわけで先陣を切りますワタシたち。「ばよえ～ん」なあなたの脳ミソをソースにつけて、まんじゅうにして食べちゃえ！　ブレインダムドしても責任は持てません。なんでもお待ちとてま～す。
●ぷよぷよの投稿っていうと、やっぱ連鎖ですか？って、そんなのハガキじゃムリか。ビデオでもイイヨ。ナジャのイラストとかグー。

投稿ミキシング倶楽部
開設のお知らせ～

美少女育成ミキシングクラブ

「美少女PTA」

PTAとは、PLAY TUNE-UP ANGELの略。美女ゲーに燃えるキミたちは、デジタルな彼女たちのよきパートナーであり、よき保護者、つまり親のようなものである。というわけでPTAを組織した。日頃たまってる思いを思いっきりこのコーナーにぶつけてくれ！　ちょっとぐらいHでも全然オッケー。期待して待ってます。

●期待はと言うと、やっぱり美少女イラスト！　原作を越えるような作品や、愛を感じる投稿、待ってます。

3DOファンクラブ

「絶対3度DO」

びでおCDを観ることのできる次世代マシンはセガサターン系と3DOだけ。つまりゲームクリップにとっては重要なマシンなのです。3DOでしか遊べないおすすめソフトのインプレッションとか、「3DOの記事をもっと増やせ！」なんていうご要望もお待ちいたしております。よろしくね。

●ストIIシリーズって、次世代機では3DOしか出てないんだよね。そのへんのイラストや、『Dの食卓』その他すべてのイラストOK。

映像班直談判コーナー！

トリさん（ディレクター）への
これトリ、あれトリ、それトリの
「撮りやがれコーナー」

スーチン（AD鈴木）への
ここコイ、そこコイ、わが家へコイ
「来やがれコーナー」

すべての宛先は

〒162　東京都新宿区富久町1－5ナイトスピリッツビル2F
(有)トラップ　ゲームクリップ編集部
投稿MIX・各コーナー宛まで。
必ずすべて目を通します！

SSVF2発売記念コラム

１９９５年１２月１日、ついにファン待望のセガサターン版『バーチャファイター２』が全国一斉発売された。ついその先日、噂の『ウインドウズ’９５』の一斉発売が話題になったが、あちらさんは大人向けのパソコン用ＯＳソフトっつーことで、解禁日の真夜中・午前０時（かなり異常だが）から発売開始した店が多くみられたが、ゲームソフトでそれをやるのもなんか邪悪な感じ。というわけで大手量販店さんでは、早朝７時から発売、といった常識的（果たしてそうかな？）なスタイルをとった模様。我々は新宿のヨドバシカメラさんを取材させていただいたのだが、朝７時前の東口ゲーム館前の列はホンの少し。「おやぁ～？」と意外に思い、とりあえず撮影はしたものの納得いかない。そこで西口へ行ってみることにした。…するといるわいるわ！　すっげぇ行列。あのＶＦ２の聖地”スポット２１”のすぐそばにある店の前には、バーチャジャンキーの若者たちがズラリ。整理員も出て、「バーチャル（笑）ファイター２をご希望のお客様はこちらの列へお並びくださあ～い！」と連呼・絶叫。行列はまったく減る気配がなく、次から次へと新しい客が並び始める。しかし、ソフトをあらかじめ包装してあり、お釣りも用意してあったりして、手際のよさも手伝ってパニクることはなかった。う～ん、年内１００万本突破は余裕として、サターン本体の売り上げも相当なモンになるんじゃないっすかね！？　年末の『セガラリー・チャンピオンシップ』も大ヒット確実（と断言してもいいほどの素晴らしいデキだし）だし、次世代機戦争、ここで大きく歴史が動くかもよ～？

この最後の原稿を書いている時にも、サターン版VF2には、驚くべき衝撃事実の提示があることが判明したが、次号のお楽しみといたそう。ほにゃら～・・・。こりゃ、ガッツ利また、やらにゃ～。

次回ゲームクリップは1996年1月26日（金）発売予定

当然、次号もサターン専門書籍（キイタコトネ～）です。
ゆえに、バーチャ２、セガラリー、は当然。新作ソフト情報も充実させます。
投稿もその量に応じてできるだけ、掲載したいと考えています。が、しかし、
それより、投稿の葉書などを、ディスクジョッキー風にVIDEO-CDで・・・
と言うのはいかがでしょう。期待しててください。その前に、投稿して～。

お詫びとご訂正

なんか、初めてでる本にいきなり、こんなモノがあるのは不自然とは存じますが、映像収録とDTP制作と付録装丁の３弾攻撃で、大幅にスケジュールの読みをはずしました。紙面に一部、補足、修正個所がございます。お詫びの上、訂正させて頂きます。

P2　ビデオＣＤ構成　●誤／結婚～Marrige　正／結婚～Marriage.　●誤／アークシステム　正／アークシステムワークス
P68　餓狼伝説３　●補足／テリーステージ画面写真はネオジオ版のものです。

今回、担当してくださった声優さん大プッシュのコーナー

メインメニューへ

菅原祥子さんプロフィール



●本　名／同上（すがわらさちこ）
●生月日／12・12
●出身／埼玉県　●所属／アーツビジョン
●血液型／O型
●サイズ／H156・B86・W58・H80
●特　技／スポーツ・お料理
●芸　歴／勝田声優学院、劇団あかべら倶楽部
●出演歴／ときめきメモリアル（虹野沙希）
　　　　真怨霊戦記　　　　（北野美子）
　　　　他、CF・舞台　多数

「ときメモ・沙希ちゃん役」で来年も超期待の声優さん

ボタンで次の静止画面へ

メインメニューへ

高木　渉さんプロフィール

●本　名／同上（たかぎ　わたる）
●生月日／7・25
●出　身／千葉県
●血液型／A型
●所属／アーツビジョン
●趣　味／野球
●芸　歴／勝田声優学院
●出演歴／魔法陣グルグル（ゲイル）キャプテン翼（高杉真吾）天地無用（火美猛）レッドバロン（李仲達）美少女戦士セーラームーン（ルベウス）ほか多数出演

VIDEO-CD STUFF
ディレクター●鳥島一世
A.D●鈴木達郎
技術●三藤志暢
●鶴見昌彦
●西中勇治
構成●どわあふ澤田
出演●神例園子

Special Thanks
SEGA●梅田浩二
SEGA●川口政利
HEADROOM●福山邦彦

発行：JAPAN MIX
制作：TRAP／X-1

1996年1月25日頃発売の次回作もヨロシク
このVIDEO CDに関するお問い合わせはTRAP 03-3470-0357までお願いいたします。

制作にご協力いただいた多くの方々にこの場をお借りして御礼申し上げます。ありがとうございました。

今回のVIDEO-CDオーサリングシートを公開します。

ビデオ-CDを見れるようにしたくなったでしょう・・・お宅のサターン、あなたの3DO！

右頁のオーサリングは企画当初のものです。一部仕様に変更があるかも知れません。ご了承下さい。

今回は、はっきり言ってキツカッタっす。時間的にも予算的にも肉体的、精神的、家庭的、青春的・・・などきつかったけど、そこはほら、上手に平均的にすり減らし、さっそく次回作の案を練り始めています。

セガの開発にはいりて～、SNKでキャラデザやりた～い、スクウェアならデバックで殺されても良い・・・などゲーム業界ぞっこんの読者の方も多数おられると思いますが、その若い息吹と情熱をワタシらの方にも一つよろしくって～訳でして、ハイ。ジャパン・ミックスでは次回もビデオシ～デ～を付ける予定ですが、「あのゲームで、こんなインタラクティブなことやってくれ！」などというご注文をお待ちしています。わがままなご希望もささっと実行する私は良い子です。

前画面へ戻る

次画面へ進む

動画、静止画含め
すべてのポジション
からメニュー画面
MENU_1.TIF
に戻る

01:00:00:00---01:00:25:00

動画1 オープニング

MENU_0.TIF



MENU_0.TIFを3秒間
表示の後次画面強制表示

MENU_1.TIF



1～7の番号選択

1

1～3の番号選択
30秒間アクセスのない場合動画2-1へ



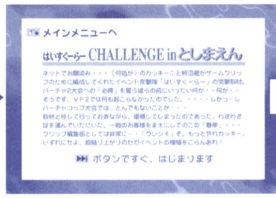
MENU_2.TIF

- **1** → 動画-2-1 バーチャファイター2 **01:31:16:00---01:33:19:00**
  - 終了2秒後、動画-2-2表示
- **2** → 動画-2-2 バーチャコップ **01:31:16:00---01:33:19:00**
  - 終了2秒後、動画-2-3表示
- **3** → 動画-2-3 セガ・ラリー チャンピオンシップ **01:33:21:00---01:39:51:00**

動画終了2秒後MENU_3.TIF表示

2

MENU_3.TIF



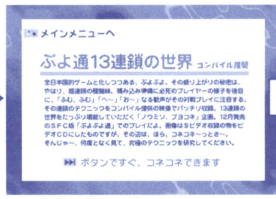
30秒間アクセスのない場合動画3へ

動画-3
01:23:05:00---01:25:07:10
はいすくーらー in としまえん

動画終了2秒後MENU_4.TIF表示

3

MENU_4.TIF



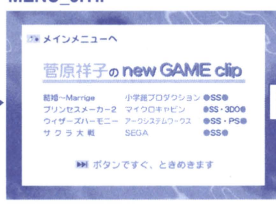
30秒間アクセスのない場合動画4へ

動画-4
01:00:27:00---01:02:56:10
ぷよ通13連鎖の世界

動画終了2秒後MENU_5.TIF表示

4

MENU_5.TIF



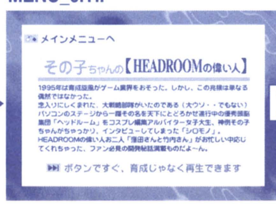
30秒間アクセスのない場合動画5へ

動画-5
01:39:53:00---01:43:49:00
菅原祥子さんの
new GAME clip

動画終了2秒後MENU_6.TIF表示

5

MENU_6.TIF



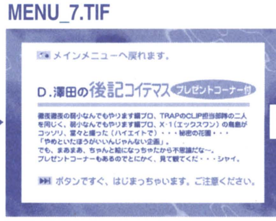
30秒間アクセスのない場合動画6へ

動画-6
01:02:58:00---01:19:48:20
その子ちゃんの
【HEADROOMの偉い人】

動画終了2秒後MENU_7.TIF表示

6

MENU_7.TIF



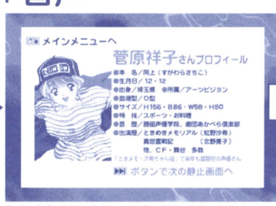
30秒間アクセスのない場合動画7へ

動画-7
01:19:50:00---01:23:03:05
D.澤田の
後記コイテマス
プレゼント付

動画終了2秒後MENU_8.TIF表示

7

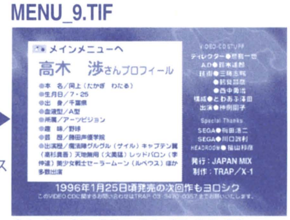
静止画＋音声
MENU_8.TIF



01:44:00:00---01:45:00:00

音声終了後30秒間アクセスのない場合MENU_9.TIF表示

MENU_9.TIF



静止画＋音声

01:45:05:00---01:45:34:00
音声終了3秒後オープニング動画表示

BOOK+VIDEO CD

読む×見る×観る×聞く×聴く×操作する
これからのゲーム情報誌はこうだろ！の型

GAME CLIP

付録
ビデオCD

ゲームクリップ

定価1,900円（本体1845円）

1996年（平成8年）1月12日　第1刷発行

編　著／TRAP・X-1
編集人／佐藤孔建
発行人／須田　早
発行所／ジャパン・ミックス株式会社
〒107 東京都港区赤坂7-10-6
ストークビル赤坂2F
営業部　03-5570-6211
FAX　03-5570-6212
編集部　03-5570-5811

ISBN 4-88321-215-7

P=TOPPAN　B=TOPPAN

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ゲームの内容に関するご質問などにはお応えできませんので ご遠慮ください。

GAME CLIP

CONTENTS

付録 VIDEO CD

驚異の採算度外視メディア！
お人好しプロダクター達が結集。
付録レベルとっくにブッチの収録

ビデオCDは注意事項を守ってお楽しみください。

GAME CLIP VIDEO-CD

ディスクをスタートさせると、オープニング画面が再生されます。
本編をご覧になるには、SELECTボタンを押して下さい。

- [1] 数字ボタン ▶ メニュー画面の指示に従って、番号を選択してください。
- [▶] SELECTボタン ▶ オープニングの画面からメインメニューの画面を呼び出します。
- [▶▶|] NEXTボタン / [|◀◀] PREVボタン ▶ メインメニューの選択と静止画の送り、および、戻しに使います。
- RETURNボタン ▶ 表示画面から最初のメニュー画面にもどります。

画面の指示に従って、ゲームライクなボタン操作でインタラクティブな内容をお楽しみ下さい。

VIDEO CD
このディスクはビデオCDです
Play Back Control 機能付

⚠警告

ビデオCD対応プレーヤー以外では絶対に再生しないで下さい。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドホンをご使用になる場合、大音量によっては耳に障害を被ったりします。

●ビデオCDは、映像と音声をディジタル方式で収録した新しいタイプのディスクです。
●このディスクは、メニュー、静止画などが記録されています。これらすべての機能を完全に再生するには、"Play Back Control" 機能付きのプレーヤーが必要です。

GAME CLIP　付録ビデオCD
●ご注意事項●

[取り扱い上のご注意] ●ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

[保管上のご注意] ●直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。●ディスクは、使用後、元のケースに入れて保管して下さい。●プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

●ビデオCDは、映像と音声をディジタル方式で収録した新しいタイプのディスクです。

●このディスクは、メニュー、静止画などが記録されています。これらすべての機能を完全に再生するには、"Play Back Control" 機能付きのプレーヤーが必要です。

セガ・サターン／V-サターン／3DOはビデオCD対応ボードを搭載済みの方であればそのまま、お楽しみいただけます。

GAMECLIP

1995-12-22 presented by JAPANMIX

GAME CLIP

12/22

ディスクをスタートさせると、オープニング画面が再生されます。
以下画面メニューのご案内をご参照の上、GAMECLIP VIDEO-CD
をお楽しみ下さい。

ボタン	説明
1 数字ボタン	メニュー画面の指示に従って、番号を選択してください。
▶▶｜ NEXTボタン ｜◀◀ PREVボタン	メインメニューの選択と静止画の送り／戻しに使います。
RETURNボタン	メニュー画面にもどります。

●ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。●直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。●ディスクは、使用後、市販のケースなどに入れて保管して下さい。●ビデオCDは、映像と音声をディジタル方式で収録した新しいタイプのディスクです。●このディスクは、メニュー、静止画などが記録されています。これらすべての機能を完全に再生するには、"Play Back Control"機能付きのプレーヤーが必要です。

⚠警告 ビデオCD対応プレーヤー以外では絶対に再生しないで下さい。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドホンをご使用になる場合、大音量によっては耳に障害を被ったりします。

VIDEO CD
このディスクはビデオCDです

画像・音声の一部にゲーム基盤特有のノイズが入っていることがあります。ご了承下さい。

JAPANMIX

GAMECLIP

1995-12-22 presented by JAPANMIX

ゲームクリップのCDパッケージを作りましょう。
カッターなど使わずそのままひっちゃぶいて手で作るような方は・・・
・・・・・・大好き大好きです。

みなさ～ん工作インタラクティブのお時間です。



ISBN4-88321-215-7 C0076 P1900E
定価1900円（本体1845円）

来るべき、一億四千万人総ニューメディア時代に向けて、その絶大なる担い手は今、この時代にコントローラー片手にゲームにイソシム人々、つまり、あなたです。FOR THE NEXT LEVEL!・・・この本を真っ先に手にしたあなたなら、なんのうたい文句かすぐ解ると思いますが・・・。アーケードのどでかい高価な基板でVIRTUA-2が出たとき「こりゃ、ホントにNEXT LEVEL」とほとんどの人が感じたはずです。格闘ゲームに、ほぼ「イヤケ」ぎみだった世界を再び、あっというまに一色に塗り替えたのでした。そして、ほぼ一年の時を経て1995年12月、もう後には戻れない決定的な事実、「次世代のゲームの全ての基準」は提示されました。我々、情報提供サービスに従事するもののスタンスとて今までの方法論で良いはずがない。じゃ〜、いったいどんなんだ〜？と考えてはみるが確信をもっての回答はでてこない。ただ、「インタラクティブ性の高い次世代」と仮定した場合、映像性、音源性、操作性、保存性などをクリアできるメディアとして現在「一番では？」と思われるVIDEO-CDを今回この本の付録としました。統一規格の運びとなったDVD（デジタルビデオディスク）の世界を彷彿させるメディアでもあります。しかしながら、ニューメディア時代の虎の子と言われるDVDが、ソフト＆ハードとも充実するまでには、まだしばらくは待たされることになるでしょう。一足先のインタラクティブ遊技、VIDEO-CDは専用プレイヤーのほかに、サターン、3DOをお持ちの方ならセガ、ビクター、松下などから発売されている一万円強の変換ボードを積めば見れるようになります。日立ハイサターンなどのように、一部メーカーの機種には、いきなり搭載してあるモノもあり、最近ではラジカセの一部機種にも搭載されていますのでぜひ、ご検討ください。あなたなりの「めちゃ、イケル！インタラクティブ」とは、いったいどんなものなのか私達制作現場の人間に要求をたたきつけていただきたいのです。凝り固まったゲーム雑誌編集者の頭とゲーム関連の制作機会が以外と薄かった映像制作者の頭との融合は結構大変なのです。

